PC • Online • PlayStation • N64 • Dreamcast • PS2

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru



Daikatana

ПРОХОЖДЕНИЯ

Soulbringer
Vampire The Masquerade: Redemption
Дьявол Шоу

Diablo II
FreeLancer
Perfect Dark

ИГРЫ

Return to Castle Wolfenstein
Commandos 2

HEAVY METAL F.A.K.K.2

КРОВАВАЯ БАНЯ

0 100070 8

СОДЕРЖАНИЕ



Журнал «Страна Игр» зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-1906 от 15.03.2000

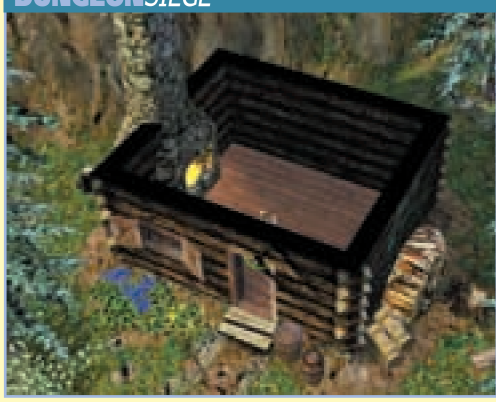
008

DIABLO*2*

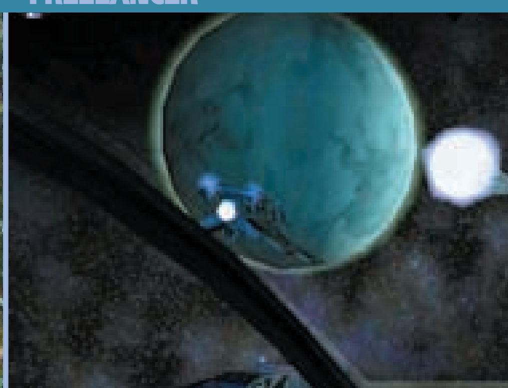
К моменту выхода в свет этого номера журнала, Diablo II скорее всего уже поступит в свободную продажу.

DIABLO2

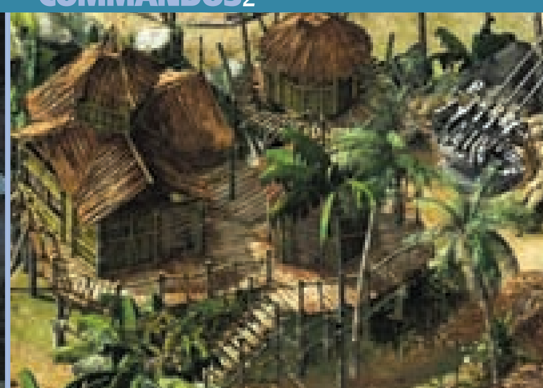
DUNGEONSIEGE



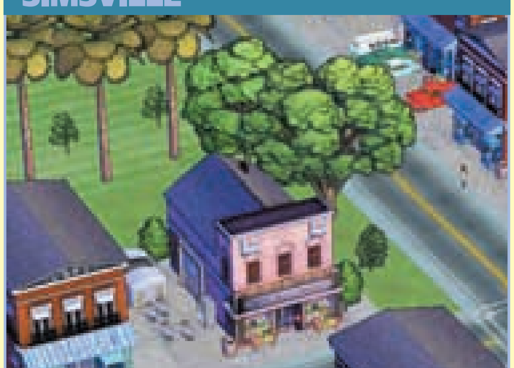
FREELANCER



COMMANDOS2



SIMSVILLE



012

DUNGEON*SIEGE*

Гигантский трехмерный ролевой мир без всяких ограничений и даже без экранов загрузки — вот что обещает нам создатель Total Annihilation.

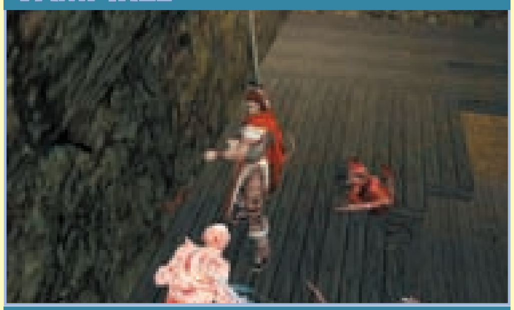
020

COMMANDOS*2*

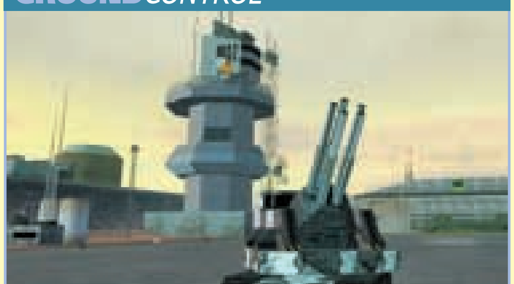
Один из самых ожидаемых проектов года показывает весь свой потенциал. Под прицелом — Pyro Studios..

ИГРЫ*В*АЛФАВИТНОМ*ПОРЯДКЕ*

VAMPIRE2



GROUND *CONTROL*



PERFECT *DARK*



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *издатель*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *главный редактор*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *заместитель главного редактора*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND *ONLINE*

Денис Жохов *denis@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* — *арт-директор*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайнер*
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* — *дизайнер*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ *ОТДЕЛ*

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* — *менеджер отдела*
Ольга Басова *olga@gameland.ru* — *менеджер отдела*
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* — *менеджер отдела*

тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ *ПРОДАЖА*

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* — *коммерческий директор*
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*

тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694

GAMELAND *PUBLISHING*

ЗАО «Гейм Лэнд» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем — 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site — http://www.gameland.ru
E-mail — magazine@gameland.ru

Доступ в интернет:
компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: 250-4629

GAMELAND *MAGAZINE*

Game Land Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*

phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Дизайн обложки: *Михаил Огородников*

СПИСОК *РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ*

2 обложка	Напиток «Хакер»	067	РОБОТ
3 обложка	Станция 2000	065	DVD-Shop
4 обложка	1С	069	ISM
001	Zenon	093	OPM
023	Sasha Media	095	Полигон
041	АБКП	096	Журнал «Хакер»
051, 053, 057	E-Shop		
055	Бука		



НОВОСТИ игрового мира

ЭКСПЕРТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ

E–mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

Игровые новости в этот раз получились у нас, честно говоря, довольно бедными. И это при всем при том, что этой рубрики у нас не было уже давным-давно. Но, как вы понимаете, нашей вины в этом практически нет. После ударно проведенной выставки E3 игровые компании обычно не утруждают себя распространением серьезных новостей, не говоря уже о публикации каких-нибудь сенсаций. Летом все они усердно работают над подготовкой своей "осенней коллекции", раскрутка которой начнется лишь ближе к сентябрю.

Ну а пока нам остается собирать по крупицам любую околоигровую информацию, с которой мы могли бы вас познакомить, искренне надеясь, что она вам хоть чем-нибудь, но пригодится.

NINTENDO *ОБЪЯВЛЯЕТ* ПЕРВУЮ *ИГРУ* ДЛЯ *GAME* BOY *ADVANCE*

То, что в конце августа этого года **Nintendo** представит народу свою новую портативную платформу, наверное, знают практически все активные читатели **"Страны Игр"**. Но вот про те игры, которые выйдут вместе с этим аппаратом, до последнего времени не было практически ничего известно. Однако совершенно случайно (а может и специально) сама **Nintendo** недавно проговорилась о первом своем проекте для своей же новой портативной платформы. Этим счастливчиком стала первая игра от отделившейся от **Square** и перешедшей под крыло **Nintendo** команды разработчиков **Brownie Brown**, которая ранее работала над играми из серии **Legend of Mana**. Не получившая пока официального названия, эта игра будет принадлежать к жанру **RPG**, но не в своем классическом виде, а с некоторыми новомодными наворотами. Более полную информацию об этом проекте мы ожидаем получить уже совсем скоро.

НОВОСТИ *С* КОНВЕЙЕРА *CAPCOM*

Вы не поверите, но самый известный штамповщик двухмерных драк и "резидентов" в мире, компания **Capcom**, стал чуть ли не самой прибыльной игровой компанией в своей родной Японии. А это значит, что его во многом спорная политика выпуска кучи одинаковых игр, в конце концов, оказалась верной. Соответственно, отступать **Capcom** от нее не намерен, что и было продемонстрировано на недавней пресс-конференции компании, посвященной ее планам на будущее. Именно на ней данное издательство в очередной раз сообщило миру, что оно планирует и впредь поддерживать своей продукцией абсолютно все игровые платформы, подбирая для каждой из них соответствующий репертуар. Более того, в будущем **Capcom** собирается приступить к выпуску одних и тех же игр для различных платформ примерно в одно и то же время.

Основным направлением в деятельности компании станет создание сетевых игр, что, для начала, выльется в выпуск в этом году четырех новых (**Street Fighter III 3rd Strike**, **Darkstalkers 4**, **Capcom vs. SNK** и **Rival Schools 2**) и нескольких старых драк с сетевыми возможностями для **Dreamcast**, а также некой многопользовательской игры для персонального компьютера. Одновременно с этим **Capcom** объявила о начале работы над очередной частью "резидента", который теперь также будет обладать некими сетевыми возможностями.

Кстати, несколько слов о резиденте, а точнее о **Resident Evil Zero** для **Nintendo 64**. Судя по всему, этот проект теперь уже вряд ли увидит свет на платформе **N64**, так как **Capcom**, по слухам, решила делать его сразу на **Dolphin**. Так это или не так, покажет время, однако удачный опыт компании по переносу **Onimusha** с **PS** на **PS2** несомненно говорит о том, что создатель **Resident Evil** способен еще и не на такие безумные поступки.

PLAYSTATION 2 В КАЧЕСТВЕ ПАЛОЧКИ-ВЫРУЧАЛОЧКИ, – ИМЕННО ТАК ВИДИТ СВОЕ БУДУЩЕЕ НЕКОГДА ПРОЦВЕТАВШЕЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО EIDOS. СТАРУШКА КРОФТ ПОПАДЕТ В ЭТУ МЯСОРУБКУ ОДНОЙ ИЗ ПЕРВЫХ.



MOLYNEUX *БРОСАЕТ* PC?

Известный на весь мир дизайнер и деятель культуры **Peter Molyneux**, который год бьющийся над завершением своего мегапроекта **Black & White** официально заявил о том, что эта игра станет его последней работой на платформе **PC**. Соответственно, это означает, что следующий долгострой от **Lionhead Studios** будет разрабатываться изначально на некую игровую приставку "нового поколения", которая наконец-то позволит **Molyneux** не только в очередной раз поразить мир и выразить себя, но и заработать немного денег. Тем не менее, это совсем не означает, что версии его будущих шедевров не дойдут до владельцев **PC**. Просто теперь их будет ждать не оригинальная игра, а ее запоздалый перевод с игровых приставок.

Кстати говоря, к такому же умозаключению пришел недавно и еще один известный деятель игровой индустрии, а именно **Dave Perry** из **Shiny Entertainmment**, чьи последние игры (для любых платформ) почему-то с завидным постоянством проваливались. Он так же, как и **Molyneux**, предполагает, что его новый проект Sacrifice станет последней игрой команды **Shiny** для **PC**. И, соответственно, после его завершения **Dave Perry** также приступит к разработке игр исключительно для других игровых платформ.

10 *ИГР* ДЛЯ *PLAYSTATION* 2 *ОТ* EIDOS

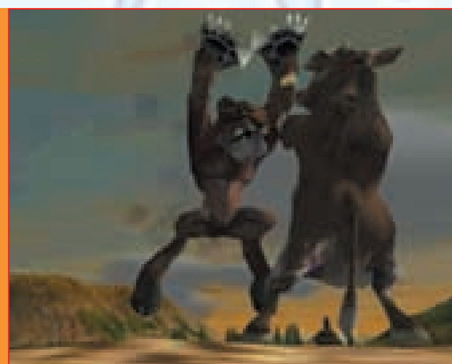
Попавшее в затруднительное финансовое положение английское издательство **Eidos** пытается всеми силами исправить сложившуюся ситуацию. А так как на данный момент для привлечения к себе внимания инвесторов нет ничего лучше объявления о начале работы над кучей игр для **PlayStation 2**, которые все выйдут точно в срок и продадутся гигантскими тиражами, то оно именно так и поступает.

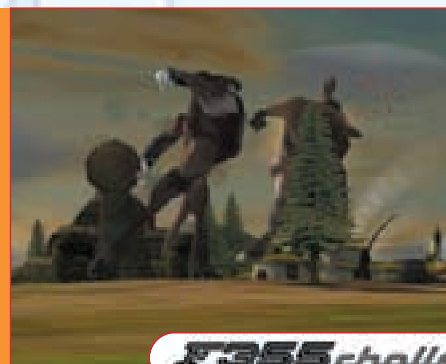
Мало того, что **Eidos** собирается в конце этого года выпустить на оригинальную **PlayStation** и, возможно, на **Dreamcast** пятую серию **Tomb Raider**, так еще и на платформе **PS2** уже в начале 2001 года оно намерено поразить нас новыми движениями, на которые будет способна старушка Лара. Вместе с ней на эту платформу в следующем году перебегут **Project Eden** с **Legacy of Kain 2**, а также второй **Commandos** и несколько других необъявленных пока игрушек. Полный список из десяти проектов **Eidos** пока разглашать не стало, однако мы уверены, что подобрать туда нужные для галочки игры данному издательству не составит особого труда.

НОВЫЕ *ИГРЫ* ОТ *SEGA* ДЛЯ *NAOMI*

Несмотря на то, что уже в конце этого года **Sega** планирует выпустить в свет первые игры для своей новой сверхмощной платформы для игровых автоматов, экономические и политические соображения пока не позволяют ей забрасывать совместимую с **Dreamcast** платформу **Naomi**. Именно для нее она намерена выпустить этим летом и осенью большинство своих новых аркадных игр, которые впоследствии могут быть безболезненно переведены на ее домашнюю приставку. Первой из них станет продолжение знаменитой сетевой драки **Spikeout**, которой было дано название **Slashout**. В ней на смену реалистичному городу, наполненному более-менее реалистичными врагами, придут средневековые замки, рыцари и всякая нечисть. В свою очередь, ее игровой процесс останется практически неизменным, и в ней снова смогут совместными усилиями очистить несколько уровней до четырех игроков одновременно. Второй новинкой сезона станет продолжение **Samba de Amigo** от **Sonic Team**, получившее название **Shyaka & Tambourine**, в котором на смену маракасам придут не менее прикольные бубны. Ну и, наконец, третьей новинкой этого лета станет продолжение **Ferrari F355 Challenge** от **Yu Suzuki**, в котором игроки найдут девять различных трасс, а также возможность модифицировать свои машины.

Несмотря на то, что уже в конце этого года Sega планирует выпустить в свет первые игры для своей новой сверхмощной платформы для игровых автоматов, экономические и политические соображения пока не позволяют ей забрасывать совместимую с Dreamcast платформу Naomi. Именно на нее она намерена выпустить этим летом и осенью большинство своих новых аркадных игр, которые впоследствии могут быть безболезненно переведены на ее домашнюю приставку.





F355 challenge



Выход Black & White пока намечен на конец сентября.

UBI*SOFT* АНОНСИРУЕТ *ПЕРВУЮ* ИГРУ *ДЛЯ* DOLPHIN,

а также далеко не первый проект для **PS2** и, наверное, второй или третий проект для **Xbox**. А если серьезно, то французская компания, прославившаяся на весь мир своей любовью заваливать новые платформы всевозможными играми с первого дня их существования, сообщила журналистам, что она планирует начать разработку гонки **Jacques Villeneuve: Virtual Velocity** для платформ **Dolphin**, **PS2** и **Xbox**, для чего она недавно прикупила на то лицензию у самого Жака Вильнева. Последний, кстати говоря, намерен принять самое активное участие в осуществлении этого проекта.

Напоследок стоит отметить, что **Jacques Villeneuve: Virtual Velocity** будет представлять собой не очередной симулятор Формулы, а некую футуристическую гонку, действие которой будет происходить в 2010-2020 годах. Выйти же это чудо природы будет должно только осенью следующего года, так что фанаты Вильнева пока могут расслабиться.



НОВОСТИ игрового мира

ЭКСПЕРТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
E-mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

MTV *РАСПРОДАЕТ* АКТИВЫ

Музыкальный канал MTV, уже продавший права на использование своей торговой марки в спортивных играх издательству THQ, наконец-то смог пристроить и все остальные свои популярные торговые марки. Достались же они (в неравной борьбе) европейской компании Take Two Interactive, которая через свой лейбл Rockstar Games надеется когда-нибудь выпустить некие продукты по мотивам таких известных (и неизвестных) нам телепрограмм, как Celebrity Deathmatch, The Real World, Road Rules и Beat Suite на всех оставшихся к тому времени в живых платформах. Честно говоря, лично мне из всего этого списка знакомо лишь шоу под названием Celebrity Deathmatch, игра по мотивам которого просто обязана стать суперхитом.

SQUARE *ОБЪЯВИЛА* ВОЙНУ *KONAMI* ?

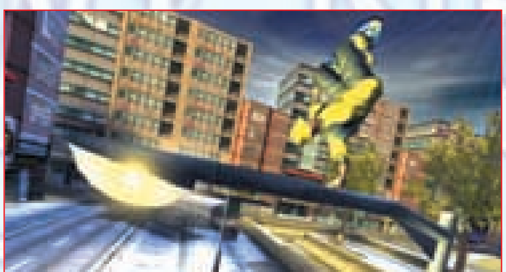


А теперь немного слухов. По сообщению японских игровых сайтов, между компаниями Square и Konami разразилась настоящая война. Все началось с того, что крупнейшее независимое издательство Японии Konami приобрело эксклюзивные права на использование в видеоиграх реальных бейсбольных команд японской лиги, пообещав при этом предоставлять сублицензию на их использования третьим компаниям. Понадеявшись на честность Konami, компания Square, а также еще несколько компаний, включая Sega, принялись за создания своих симуляторов бейсбола для своего родного рынка. Однако в последний момент Konami решила испортить всем малину, не дав разрешения на выпуск аналогичной продукции своим конкурентам до выхода ее собственной игры на эту тему для PlayStation 2. В результате этого Square пришлось несколько раз переносить дату выхода ее симулятора бейсбола, что повлекло за собой убытки в размере более 10 миллионов долларов. В отместку за такое безобразие Square, по слухам, приняла решение испортить жизнь Konami, выпустив в свет одновременно с ее злосчастным бейсболом (то есть седьмого июля) свою мега-RPG Final Fantasy IX.

Трудно сказать насколько правдивой является эта информация, зато резонанс она вызвала просто поразительный.

DOOM *3* : *ПРОДОЛЖЕНИЕ* ИСТОРИИ

Как мы уже сообщали вам в прошлом номере нашего журнала, команда id software недавно со скандалом объявила о том, что она приступила к разработке третьей части легендарного Doom'а. И хотя, одновременно с этим, id попросила журналистов даже не пытаться выведывать у них тайны этого проекта (их они раскроют только тогда, когда будут к этому действительно готовы), из выпущенного по этому поводу пресс-релиза можно было сделать следующие выводы. Итак, начнем с того, что официально эта игра пока не имеет имени и проходит под рабочим названием "The Next Doom Game". В ней, как и следовало ожидать, будет использован абсолютно новый "движок", а в ее основе будет лежать полноценный сюжет. Вот, собственно говоря, и вся информация, которой смогла поделиться с народом команда id software. Так что будем ждать продолжения.



У *JET* SET *RADIO* ПОЯВИЛСЯ *КОНКУРЕНТ*

Не успела Sega выпустить в свет свой новый потенциальный суперхит Jet Set Radio, которому мы присвоили звание лучшей игры прошедшей этой весной Токийской выставки игр, как расторопные английские разработчики из студии Criterion уже успели спешно подготовить ему конкурента для платформы PS2. Эта игра, получившая название Stunt Squad, пока не имеет издателя, однако ее графическое исполнение гарантирует ей более-менее счастливое будущее. Ожидается, что новая футуристическая трюковая гонка от создателей Trickstyle будет готова уже к выходу PlayStation 2 в Европе, а это значит, что вскоре мы о ней сможем рассказать вам поподробней.

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Американский бум вокруг интернет-компаний, владельцы которых еще пару лет назад становились миллионерами буквально за сутки, благополучно сошел на нет. Не принеся своим акционерам обещанных прибылей, всевозможные "дот-ком'ы" сегодня оказались на пороге банкротства, оказав тем самым пагубное влияние на настроения инвесторов по отношению не только к интернет-компаниям, но и к казавшимся более-менее стабильными игровым издательствам. В результате такого поворота событий акции абсолютного большинства американских производителей игровой продукции достигли рекордно низких отметок, чему также способствовала затронутая нами в прошлый раз проблема наступившего "переходного периода" в жизни игровой индустрии. Наибольший же удар разразившийся недавно кризис нанес по таким компаниям, как Activision, Acclaim, Interplay и Infogrames. И если последние два издательства, штаб-квартира которых находится во Франции, пока защищены от подобных потрясений финансовой поддержкой европейских инвесторов, то руководству Activision и Acclaim сегодня приходится изо всех сил стараться вывести свои компания из такой неприятной ситуации, вернуть к ним доверие и любыми средствами защитить их от враждебного поглощения (о возможности которого они уже официально заявили). И именно на фоне этих сообщений и разворачивались все остальные события, произошедшие в индустрии за последнюю пару недель.

ЛИДЕРЫ *ИНДУСТРИИ* ВИДЕОИГР *В* ПОИСКАХ *НОВЫХ* ИСТОЧНИКОВ *ПРИБЫЛИ*

Кроме серии скандальных историй о падении курсов акций целого ряда игровых компаний на американской бирже Nasdaq и последующего после этого прекращения их торговли, последние две недели запомнились многим еще и тем, что именно в этот период времени Sony, Sega и Nintendo практически одновременно поведали миру о своих планах на ближайшее будущее. И, как это ни удивительно, их планы совпали чуть ли не на все 100 процентов.

Сначала, с интервалом в несколько дней, компании Sony Computer Entertainment и Nintendo объявили о том, что они намерены поставить на японский, а затем и на американский и европейские рынки, новые, более компактные модели своих старых платформ. Тем самым они надеются поддержать на должном уровне интерес покупателей к PlayStation и Nintendo 64, адресуя их новые модификации совер-

шенно определенным сегментам рынка. Новая Nintendo 64, украшенная изображением героя самой популярной детской игры нашего времени Pokemon, будет позиционирована как детская игрушка. В свою очередь новая PlayStation, или PS One, которая будет в будущем оснащена адаптером для связи с Интернет (с помощью сотовых телефонов), а также дополнительным жидкокристаллическим экраном, будет адресована аудитории чуть постарше. Однако если решение Nintendo ни у кого не вызвало удивления, реакция на новую инициативу Sony, наверное, впервые была довольно сдержанной. Многие аналитики посчитали неразумным одновременное продвижение на рынке двух родственных, но, тем не менее, конкурирующих между собой стандартов от одной и той же компании. Тем не менее, сама Sony считает, что PS2 и PS One адресованы двум различным рынкам. По сведениям Sony, PlayStation 2 на сегодняшний день покупают люди старше 25 лет и в первую очередь в качестве проигрывателя DVD (по этой причине объемы продаж игр для нее оказались в несколько раз меньшими, чем ожидалось), тогда как PS One предназначена исключительно для игроков, причем относящихся к совершенно иной возрастной группе.

Одновременно с этим Sony, а чуть позже Sega, объявили и о своем намерении лицензировать PlayStation 2 и, соответственно, Dreamcast другим производителям электроники, которые теоретически смогут выпускать как их клоны, так и иные продукты, использующие заложенные в них технологии. И если про данную инициативу Sony пока мало что известно, то планы Sega по работе в этом направлении стали более-менее ясны уже сегодня. Как сообщает азиатское издание Wall Street Journal, Sega, а также несколько неназванных пока компаний (которыми могут стать Hitachi, Philips или Thompson), намерены создать этой осенью некое совместное предприятие, в задачу которого будет входить не только поиск применения технологии, заложенной в DC, в смежных продуктах, но и разработка процессоров для будущих игровых платформ. После основания подобного предприятия Sega намерена окончательно переквалифицировать себя из производителя игровых приставок в поставщика различных интернет-услуг (в первую очередь игровых), а также разработчика околоигровых технологий для третьих компаний. Кстати говоря, последнее свое намерение Sega продемонстрировала на деле уже сейчас, объявив о подписании с компанией Motorola договора о сотрудничестве, в соответствии с которым Sega получила заказ на разработку программного обеспечения (игр, операционной системы и прочего) для новой модели сотового телефона от Motorola, с помощью которого можно будет осуществлять доступ в Интернет и который будет оснащен игровыми возможностями. Первые плоды их совместной деятельности поступят в продажу лишь в 2001 году, после чего Motorola надеется продолжить активное сотрудничество с Sega в создании нового игрового стандарта на базе сотовых телефонов. Стоит отметить, что над продвижением подобного стандарта сейчас работает и основной конкурент Motorola - крупнейший производитель сотовых телефонов в мире компания Nokia. Последняя уже объявила о том, что с ней намерено активно сотрудничать американское издательство Activision. Также, по слухам, к этому альянсу намерено присоединиться издательство Eidos и даже Electronic Arts.

Но все это в будущем. А пока игровые компании, большинство из которых сегодня, как это ни печально, оказались в кризисе, только начинают его строить. Так, к примеру, компания

3DFX *ОБЪЯВИЛА* О *НАМЕРЕНИИ* РАСШИРИТЬ *ПОЛЕ* СВОЕЙ *ДЕЯТЕЛЬНОСТИ*

Этими намерениями она поделилась в специальном письме к своим акционерам, в котором ей пришлось оправдываться за полученные в прошлом финансовом году убытки и рассказывать о путях выхода компании из кризиса. Во-первых, 3Dfx объявила о том, что в скором времени она планирует приобрести компанию GigaPixel, в результате чего у нее появится доступ к новым технологиям. Ну а во-вторых, бывший лидер на рынке графических ускорителей для персонального компьютера объявил о том, что он намерен расширить поле своей деятельности, предложив некие технологические решения, которые могут быть использованы не только в играх. И хотя более конкретной информацией по этому вопросу 3Dfx делиться пока не стала, из письма к ее акционерам можно сделать вывод, что компания надеется стать активным игроком на рынке суперпортативных компьютеров и даже мобильных телефонов.

Последней же новостью, достойной всеобщего внимания, стало сообщение о том, что корпорация

SNK *ПОКИДАЕТ* АМЕРИКАНСКИЙ *И* ЕВРОПЕЙСКИЙ *РЫНКИ*

Стоит напомнить, что производитель популярных в Японии игровых автоматов, безуспешно вышедший недавно на мировой рынок портативных игровых систем со своей платформой Neo Geo Pocket, в конце прошлого года был приобретен японской компанией Aruse, которая и приняла решение о свертывании деятельности SNK на зарубежных рынках. Основной причиной такого поворота событий послужили неудовлетворительные продажи ее игровой платформы по всему миру, а также тот факт, что после потери своей независимости SNK лишилось и внушительного количества своих разработчиков. И хотя Aruse утверждает обратное, ожидается, что в скором времени Neo Geo Pocket может исчезнуть с прилавков не только американских, но и японских игровых магазинов, тогда как деятельность SNK будет направлена в новое русло.

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1.	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2	DISNEY
2.	THE SIMS	MAXIS
3.	SIMCITY 3000 UNLIMITED	MAXIS
4.	ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
5.	MOTOCROSS MADNESS 2	MICROSOFT
6.	EVERQUEST:RUINS OF KUNARK	989 STUDIOS
7.	DAIKATANA	EIDOS INTERACTIVE
8.	FAMILY 3 PK	HASBRO INTERACTIVE
9.	SLOTS	MASQUE PUBLISHING
10.	AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	PERFECT DARK	NINTENDO	N64
2.	POKEMON TRADING CARD	NINTENDO	GB
3.	POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
4.	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2	DISNEY	PC
5.	THE SIMS	MAXIS	PC
6.	TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	PS
7.	WWF SMACKDOWN!	THQ	PS
8.	SPEC OPS	TAKE 2 INTERACTIVE	PS
9.	POKEMON STADIUM	NINTENDO	N64
10.	TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	N64

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	COLIN MCRAE RALLY 2.0	CODEMASTERS	PS
2.	POKEMON RED	NINTENDO	GB
3.	WWF SMACKDOWN	THQ	PS
4.	POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
5.	EURO 2000	EA	PC, PS
6.	POKEMON STADIUM	NINTENDO	N64
7.	RESIDENT EVIL – CODE: VERONICA	EIDOS	DC
8.	F1 2000	EA	PC, PS
9.	RAYMAN	UBISOFT	GBC, PC, PS
10.	THE SIMS	EA	PC

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX	KONAMI	PS
2.	SUPER ROBOT WARS ALPHA	BANPRESTO	PS
3.	FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP	EA SQUARE	PS2
4.	HUNTER X HUNTER	BANDAI	WS
5.	THE LEGEND OF ZELDA: MASK OF MAJORA	NINTENDO	N64
6.	SAKURA WARS	SEGA	DC
7.	KIRBY STAR 64	NINTENDO	N64
8.	F1 2000	EA SQUARE	PS
9.	RENT A HERO NO.1	SEGA	DC
10.	BREATH OF FIRE IV	CAPCOM	PS

Время дебютов новых лидеров, похоже, наступило на большинстве игровых рынков. Несмотря на начало «мертвого сезона», обстоятельства никак не помешали двум давно ожидавшимся хитам Perfect Dark и Colin McRae Rally 2 занять первые строчки хит-парадов на американском и европейском рынках. Отметим лишь, что Perfect Dark ни в Англии, ни в Японии еще не вышел, чем и объясняется отсутствие столь значимого проекта в чартах. В Стране Восходящего Солнца продолжают править бал «антология роботов» Super Robot Wars Alpha и два хита на «мертвой» Nintendo 64. Достаточно хорошо (сто тысяч копий в первую неделю) стартовал римейк первой серии популярнейшего сериала Sakura Taisen, о котором мы постараемся рассказать в одном из ближайших номеров. Разозлившая большую часть игровой общественности шедевральная (хотите с кавычками, хотите - без) Daikatana стартовав на пятом месте в чартах на PC, начала постепенно откатываться назад. В следующий раз мы наверняка узнаем, как пошли дела у таких игр как Vampire: The Masquerade и Shogun...

Diablo 2

К моменту выхода в свет этого номера журнала, Diablo II скорее всего уже поступит в свободную продажу.

Сергей ДРЕГАЛИН



PREVIEW

Аккурат в начале июля, к моменту выхода этого номера, священный долгострой Diablo II поступит в продажу. Ориентировочная цена коробки (с кучей бонусов) в России — около 850 кровных.

На этом вступительную часть разрешите закончить.

Уж не судите строго за столь неформальное вступление, но по-другому начать последнюю(!) предобзорную статью о всеобщем любимце просто невозможно. Размусоливать очевидные и хорошо известные факты — это будет скучно. Вдаваться в полемику о жанре игры — чересчур банально. Поэтому было решено взять за основу не пресс-релизы Blizzard, а отчеты тех счастливчиков, которым выпала честь заняться тестированием игры. В них есть все что нужно — и новые факты, и эмоциональная оценка, и весьма интересные суждения, и прогнозы... В общем, клад. Однозначно.

ПЯТЬ. *РОВНО* ПЯТЬ.

Нужно ли представлять пятерых персонажей, которые дружно восседают вокруг костра и ждут божественного выбора щелчком мышки? Думаю, это совершенно не обязательно — вы и так с ними знакомы не хуже моего. Куда интереснее узнать, что думают о каждом из героев бета-тестеры.

Оказывается, на момент выхода Stress-test (довольно оригинальное и очень символичное название беты) в игре были серьезные проблемы по части сбалансированности персонажей. Варвар, этакий танк на мускульном приводе, запросто затыкал за пояс всех остальных четверых персонажей, а на закуску еще просил дополнительных монстров... Я немного сгущаю краски, но факт остается фактом — варвар был слишком крут, чему немало способствовало его умение держать в каждой руке по оружию.

Герои научились бегать. Ура! Бег — не только отличный тактический прием в сражении, но и верный способ побыстрее исследовать окрестности или добраться от портала до деревушки. Кстати, сверкать пятками умеют и монстры, так что не рассчитывайте на тотальное преимущество в маневренности.

Немного изменилась и ролевая модель (да простят меня хардкорные любители RPG за столь дерзкие определения), которая стала чуть посложнее и поинтереснее. Базовые характеристики принципиально остались теми же — жизнь, ловкость, выносливость и энергия (читай, мана). Но зато полностью изменился набор вторичных умений... Но обо всем по порядку.

После повышения уровня персонажа вы можете увеличить его базовые характеристики, а также выучить новый скилл/прокачать старый. При этом для каждого класса предусмотрено три десятка умений (полностью уникальных), разбитых на три группы. Например, для варвара это Combat





Платформа: PC, Mac
Жанр: action+RPG
Издатель: Blizzard Entertainment
Разработчик: Cendant Software
Онлайн: http://www.diabloii.net
Дата выхода: июль 2000 года









Masteries, Warcries и Combat Skills. Вот такая простая, но достаточно изящная модель.

АБОРИГЕНЫ

Помните обещание Blizzard «оживить» городских жителей и заставить их разгуливать по городу? Да, нечто похожее было реализовано, правда, до полного «оживления» a la Might and Magic или Vampire: The Masquerade еще очень и очень далеко. NPC не разгуливают, а прогуливаются, чувствуете разницу? Все они, словно ограниченные невидимым магическим барьером (кто-то даже сказал «аки на привязи»), прохаживаются туда-сюда и периодически имитируют бурную деятельность, например, кузнец хватается за молот и что есть сил лупит им по наковальне, не очень-то соблюдая технологию металлообработки... В общем, NPC получили призрачную свободу, равную трем шагам сюда и трем шагам обратно.

Насколько можно судить, практически для каждого NPC есть свой фаворитный класс персонажа. Например, колдунья Акара более благосклонна к Волшебнице (sorceress), воительница Кашья покровительствует Амазонке (Amazon), а благородный торговец Варрив будет особенно учтив с Паладином (Paladin) и пр. Будет ли эта благосклонность оценена звонкой монетой или же простым набором новых фраз — неизвестно, но все равно достаточно занятно.

В целом же, сервис, предлагаемый NPC, стандартный, при этом обитателей Harem и Corrupt Harem в расчет не берем, так как их сервис... ну, скажем, может немного отличаться от общепринятого. Кузнец починит оружие и предложит новые шмотки, волшебница достанет из загашника несколько пыльных магических книг и пузырьки со снадобьями... Знакомо, верно? Но есть и новые предложения. Например, барыга по имени Гхид заманит вас сыграть в довольно рискованную азартную игру, смысл которой заключается в следующем. За довольно кругленькую сумму вам будет предложено купить предмет с неизвестными магическими свойствами. Вполне возможно, что это окажется какой-нибудь Axe of Weakness, а может быть, уникальный Vampire Star Sword of Giant Strength — тут уж все зависит от удачи.

Задания от NPC, говоря словами тестеров, станут более RPG'шными. Во-первых, их станет намного больше, и чуть ли не каждый встречный будет готов свалить на плечи персонажа свои проблемы. Мол, ты пооруду́й за меня, а я уж в долгу не останусь. Во-вторых, появились комплексные задания, которые будут не только выполняться за несколько присестов («там гад один на клад-



Разнообразие святилищ (shrine), коим был славен Diablo, существенно сокращено. Больше того, эффект святилища четко детерминирован и открыто сообщается при наведении курсора мышки.

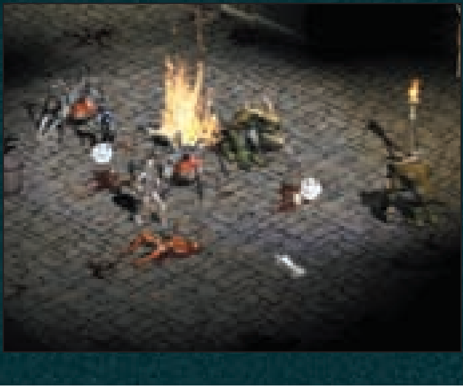
Если герой побывал в святилище с тем или иным временным эффектом, то находящиеся рядом игроки смогут узнать об этом по соответствующей иконке возле фигуры персонажа.











Прокачка персонажа будет осуществляться до 99 уровня включительно. Солидно, если учесть, что в оригинальной игре на героев с уровнем 20+ уже смотрели заискивающе и с уважением (забудем на секунду о пресловутых читерах!). Правда, есть тут одна хитрость — уровни в Diablo II будут расти несколько быстрее. Судите сами — второй уровень персонаж перевалит уже после набора каких-то 500 очков... но вот на 99-й выберется, набрав (не падайте) 3.837.739.017. Это же почти ЧЕТЫРЕ МИЛЛИАРДА эксп-поинтов!

бище завелся — порешить его надобно; только сначала ты стражу окаянную вынеси — иначе никак»), но и меняться цель («да, изувера ты убил, да только у него оказывается племяшка был родной, еще пуще злыдень»).

Да что я все о жителях, да о жителях... Давайте лучше о монстрах поговорим. Ведь они представляют собой гораздо более интересный объект для изучения — живность не привязана к своим домишкам, не отнимает время пустыми разговорами и вообще служит регулярным источником экспы. Монстров надо любить. Им надо посвящать целые страницы...

Не буду вам рассказывать о том, что монстров стало больше, что мичуринцами из Blizzard были выведены новые виды тварей, что в финале каждого акта героя поджидает босс и т.п. Давайте я просто приведу один пример со слов очевидца, а выводы вы сделаете сами. Итак. Представьте себе, что на героя напал одинокий Fallen, вооруженный лишь обычным кривым мечом. Естественно, через несколько секунд он упал поверженный, но в смертельной агонии успел прокричать, мол, выручайте братки, пацанов обижают. На этот крик тут же сбегутся пяток разъяренных Fallen, которые уже представляют собой некоторую опасность для нашего персонажа. Но даже не в этом загвоздка! Все противники периодически восстают из мертвых и с новыми силами набрасываются на героя. Непорядок. Но все оказалось тривиально — за спинами «бессмертных» воинов прятался Fallen Shaman, который... Думаю, вы и сами без труда догадаетесь, какие козни строил этот негодяй. Мир его праху.

СЮРПРИЗЫ

Появились в **Diablo II** очень любопытные предметы (socketable items), в которые можно положить до

трех драгоценных камешков (gem). Казалось бы, мелочь, ан нет, ни в коем разе. Итак, существует семь типов драгоценных камней, причем каждый из них может быть пяти уровней обработки. Все достаточно тривиально — чем лучше обработан камень, тем сильнее он влияет на характеристики предмета. Причем это влияние разнится для каждой конкретной вещи — например, один и тот же камень может увеличить радиус освещения для шлема и усилить атаку для меча (абстрактный пример).

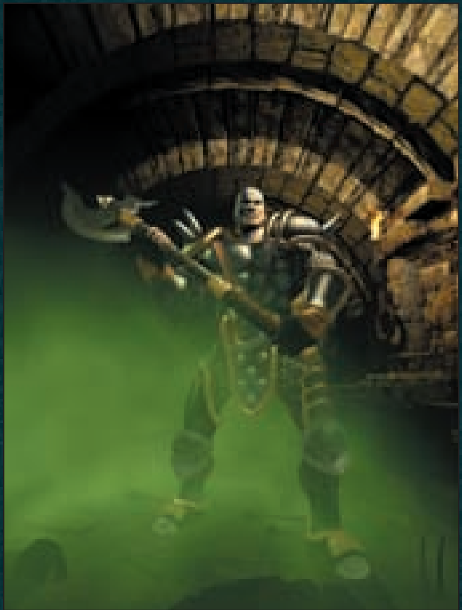
Но это еще ладно. Вся пикантность состоит в том, что драгоценных камней в игре очень мало. Очень. Их нельзя купить у NPC, а после убийства монстров они выпадают очень редко. Да и то, выпадет вам обычный необработанный камень — толку от него почти никакого. А вот чтобы довести его обработку до совершенства (такие камешки называются «perfect gem»), придется пройтись по специальным Gem Shrine, которых в игре опять же очень и очень мало... Чуете, какое несоответствие между спросом и предложением? Неудивительно, что вся прогрессивная общественность уже вовсю ведет настоящую охоту за камнями и за Gem Shrine.

К сожалению, к этой самой прогрессивной части человечества относятся и всеми любимые киллеры, т.е. попросту PK. В принципе, я не вижу в их мотивах ничего предосудительного — уж лучше с ними, чем с читерами... Но не будем отвлекаться на философские вопросы. Давайте обратимся к сетевой игре на battle.net, которая претерпела ряд важных изменений. Для начала надо сказать о первом интересном ограничении — отныне сражаться друг с другом смогут только персонажи, достигшие девятого уровня. Другими словами, убогих (т.е. персонажей до девятого уровня) теперь не трогают, как это было заведено с испокон веков. Второе — даже если вы достигли девяносто девятого уровня, то все равно объявить войну тому или иному персонажу сможете только в городе. А за прочной оградой городских стен, как известно, оружие неожиданно перестает наносить раны, а магия резко теряет свою эффективность. За частоколом же поселения — милости просим, кромсайте друг друга на здоровье, но в пределы деревеньки, чур, разборки свои не вносить. Это безотносительное правило. Третье — с тела поверженного противника нельзя забрать предметы экипировки. Разрешено взять только наличность, да и то такого грабежа несложно избежать. Дело в том, что на каждом уровне есть специальный внушительного вида сундук (private stash), в который любой игрок может положить некоторое количество вещей, не рискуя их потом не найти. Очень удобная штука, правда, не идеальная — вместимость сундука-копилки меньше, нежели вместимость инвентаря вашего персонажа. Увы.

Жаль, но игровое разрешение Diablo II по-прежнему осталось 640x480. Впрочем, существуют и исключения — например, экран Battle.net разросся до разрешения 800x600, что позволило отображать не только имена игроков, но и внешний облик их персонажей (в уменьшенном виде, разумеется), а также дополнительную информацию.







Вот что говорят компетентные источники о последовательности уровней в игре для каждого акта.

ACT 1

Town -> 6 уровней Wilderness -> 5 уровней Cave, внутри которых еще 2-5 уровней Treasure -> Graveyard, состоящий из 3 уровней Crypt (каждый из которых, в свою очередь, делится еще на 5 уровней) и одного уровня Tower -> Monastery -> Courtyard -> Barracks -> 3 уровня Jail -> Опять Courtyard, но, возможно, видоизмененный -> Cathedral -> 4 уровня Catacombs -> Tristram(!) -> Moo Moo Farm. Всего получается около 40 уровней.

ACT 2

Town -> 5 уровней Desert -> Valley of the Kings -> Sewer, который разбит на 3 уровня -> Harem -> Corrupt Harem (оцените!) -> Basement, разбитый на 3 уровня -> Tomb, разбитый на три уровня, плюс по еще одной дополнительной локации Treasure на каждый -> Tomb 2, разбитый на 2 уровня -> Lair, состоящий из 3 уровней -> Sewer 2 -> 7 уровней Tomb Tal -> Duriel's Lair -> Arcane. Всего получается около 35 уровней.

ACT 3

Town -> 3 уровня Jungle -> 4 уровня Kurast -> Travincal -> 2 уровня Spider -> 2 подземелья, каждое из которых делится на три уровня: 2 обычных и один Treasure -> Sewer -> Temple, состоящий из 6 уровней -> Mephisto. Всего получается около 28 уровней.

ACT 4

Town -> 3 уровня Mesa -> Lava -> Diablo. Всего получается 6 уровней, но зато воистину огромных и сложных.

Если брать голые цифры, то в Diablo II по разным сведеньям насчитывается от 105 до 109 уровней, супротив 16 уровней первого Diablo... Согласитесь, разница, мягко говоря, существенная!

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

Нас разделяет ровно две недели... Не побоюсь этого слова — судьбоносные две недели. Именно столько осталось до выхода **Diablo II**, и, признаюсь, я вам завидую хорошей черной завистью.

Ведь мы с вами не из тех, кто презрительно кривит губы при упоминании священного имени дьявола на южно-американском наречии. Нас не смутят глупые выкрики, что это «НЕ RPG!», что все это уже было, что спрайты должны сгинуть вместе с hack'n'slash... Мы все будем играть в этот шедевр от Blizzard, играть с толком, расстановкой и настоящим оттягом. Считайте это установкой. Аминь.

Dungeon Siege

Платформа: PC
Жанр: RPG/RTS
Издатель: Microsoft
Разработчик: Gas Powered Games
Онлайн: http://www.dungeonsiege.com
Дата выхода: 2001 год





Гигантский трехмерный ролевой мир без всяких ограничений и даже без экранов загрузки - вот что обещает нам создатель Total Annihilation.

Максим ЗАЯЦ



Начать, пожалуй, стоит со следующего утверждения: Microsoft не выпускает плохих игр. Вообще. В принципе. Это не комплимент, это констатация факта — обладая такими материальными и человеческими ресурсами было бы странно приходить к иным результатам. Взять, к примеру, **Dungeon Siege**. Если ей и суждено стать исключением из этого правила, то только в лучшую сторону — в смысле, будет она не просто хорошей игрой, а очень хорошей. И дело тут в первую очередь не в материальных ресурсах, а в человеческих — эта RPG с легким уклоном в сторону RTS ударными темпами разрабатывается в недрах Gas Powered Games. Вы никогда не слышали об этой компании? Не удивительно, **Dungeon Siege** — их первый проект. Первый проект для компании, подчеркиваю, но никак не для людей, в ней работающих. Достаточно назвать имя отца-основателя Gas Powered Games для того чтобы оправдать столь помпезное вступление. Chris Taylor — создатель общепризнанного мирового хита Total Annihilation — на этот раз решил попробовать свои силы в разработке ролевой игры. Несколько необычной ролевой игры, следует добавить...

Сюжет **Dungeon Siege** не блещет особой оригинальностью, но в последнее время это стало уже традицией — похоже, существовал некий лимит хороших игровых сюжетов, который совсем недавно был исчерпан. Итак, представьте себе, что вы — мирный крестьянин, живете на ферме, разводите цыплят и откармливаете к осени розовенького поросенка. И вот в один далеко не самый прекрасный день на ферму нападает толпа монстров, напоминающих собак из похмельного сна знаменитого экспериментатора Мичурина. Заглянув в амбар, вы обнаруживаете несколько сиротливо валяющихся на полу перышек и розовый пятачок в луже крови. Последнее, понятное дело, окончательно выводит мирного крестьянина из себя, он хватает любимую базук... любимый топор и безжалостно расправляется с толпой наглых тварей. Затем он освобождает соседей. Затем ближайший город. Постепенно увлекаясь идеей глобального спасения мира от всего злобного и неправильного, он оставляет родную ферму и отправляется в далекое путешествие с тем чтобы найти главного злодея и примерно покарать его. Спасаемый мир с восхищением взирает на героя.

Сюжет этот, тем не менее, обуславливает всю оригинальность игрового процесса. Итак, главный герой — крестьянин. Сие подразумевает, что никаких классов в игре нет и в помине — само понятие «крестьянин-друид» выглядит довольно странно. Помимо классов начисто отсутствует система генерации персонажа — стартовав с базовым набором навыков, мы постепенно развиваем их по ходу игры, совершенствуясь, к примеру, в отрубании голов железным мечом или приготовлении целебных эликсиров. Отрубили много голов — развили соответствующий навык, только так и никак иначе. Изводить врагов можно в одиночку — и в этом случае где-то к середине игры мирный крестьянин превратится в закаленного в боях воина, вооруженного лучшим оружием и защищенного лучшими доспехами. Желающие путешествовать в приятной компании могут легко и непринужденно сформировать партию персонажей в количестве до 10 штук и наваливаться на противника целым отрядом. В этом случае оружием, доспехами и эликсирами придется делиться, да и развиваться персонажи будут медленнее, но зато играть будет полегче, особенно на начальных этапах: толпа — она все-таки толпа и есть. Впрочем, оговорюсь: если в случае с героем-одиночкой игровой процесс более-менее напоминает... ну хотя бы Baldur`s Gate (да простят меня фанаты классики), то толпу персонажей можно выстраивать в формации и организовывать согласно традиционным RTS-канонам. Во всем остальном — полная свобода действий: поставили игру на паузу (кстати, саму иконку «Pause» удобства ради можно перемещать по экрану) и отдаем приказы, расставляем waypoints, распределяем амуницию.

Да, чуть не забыл: отдельная хвалебная песнь посвящается как раз амуниции. Признайтесь честно: вас никогда не утомлял процесс собирания оставшихся после убитых врагов предметов? Нет, я, конечно, понимаю, что какой-нибудь супермеч, завоеванный в получасовом бою приятно взять в руки самостоятельно. Ну а что по поводу бесконечных монет, доспехов по 10 золотых за тонну, грошовых









эликсиров и т.д.? Напрягает. В этом плане разработчики постарались максимально облегчить жизнь играющего. Итак, знакомьтесь: выючный мул, который может быть нанят в партию на правах отдельного персонажа. По желанию этот очаровательный зверь поставляется в комплекте с крестьянами, которые, не принимая участия в бою, хозяйственно собирают выпавшее из врагов барахлишко и складывают в переметные сумы мула. Следует также добавить, что, обнаружив нечто действительно ценное и необычное, они не преминут известить вас об этом. Удобно? Очень. Остается только следить за тем, чтобы мула ненароком не завалили в бою или чтобы он не пошел топтать дракона в одиночку. Впрочем, сразу же возникает еще один вопрос: а как же inventory? Если у нас есть девять персонажей плюс мул с его сумками, запутаться в таком количестве мешков будет весьма и весьма просто. Поразмыслив над этой проблемой, разработчики решили сделать inventory общим для всех и этим еще более упростили процесс распределения добычи. Идем дальше. Совсем несправедливой кажется мысль о том, что, завалив вооруженного отличным топором монстра, нельзя отнять у него этот самый топор. В **Dungeon Siege** все по-честному: убили ледяного гиганта — можем запросто отломать от него ледяной же меч и пользоваться им, если понравится (правда, вопрос о том, что будет, если этот меч притащить в жаркую пустыню, так и остается открытым). И кстати, кто сказал, что целебный эликсир нужно обязательно выпивать до дна? Глупости все это, иногда может запросто хватить всего-навсего пары глотков. К тому же экономии времени и места ради можно смешивать эликсиры в самых причудливых комбинациях, а затем пускать бутылку по кругу, используя ее сразу на всю (!) толпу персонажей.

Да, тут как-то к слову пришлось, что весь игровой процесс протекает в полном 3D. Не повторяя избитых фраз о поддержке всех и всяческих спецэффектов, остановимся на тех особенностях, которые отличают **Dungeon Siege** от подобных ей игр. Создавая движок Siege Engine, разработчики в первую очередь беспокоились об удобстве для играющего. Один из самых приятных моментов: технология Continuous World позволяет нам переходить из локации в локацию без дозагрузки. Так, повторяю еще раз: мы спускаемся из леса в подземелье, а затем вновь поднимаемся на поверхность и заходим в дом не наблюдая на экране растущую полоску под надписью «Loading». Более того, мы даже можем переключаться между персонажами, оставленными в различных локациях (в пещере и в городе, например) опять-таки безо всякой паузы. Достигается это за счет того, что игра съедает часть машинных ресурсов, постоянно подгружая в память те области, в которые мы теоретически можем отправиться в ближайшее время. Вторым бесспорным достоинством Siege Engine можно считать полное отсутствие лимитов на создание высоких объектов. От глубины некоторых пропастей и в самом деле захватывает дух, а один из главных монстров — огнедышащий дракон — по высоте едва вписывается в размеры экрана. Разумеется, камеру можно вращать и устанавливать практически под любым углом, а также использовать zoom. Последняя функция дает возможность в полной мере оценить красоту анимации персонажей: прежде чем выстрелить, лучница достает стрелу из колчана и наводит ее на цель, дракон, грациозно изгибая шею, поливает отряд струями жидкого пламени, которое растекается по доспехам, поджаривая их обладателя... Пожалуй, разработчиков можно даже упрекнуть в излишнем внимании к мелочам — время, затраченное на проработку деталей какого-нибудь дерева со всеми его уникальными веточками и листьями, отодвигает дату долгожданного релиза.



Конечно же, в первую очередь **Dungeon Siege** рассчитан на одиночную игру. Но рано или поздно настанет момент, когда единственная кампания будет пройдена, все монстры перебиты, Добро восторжествует над Злом... и игра отправится пылиться на полку. Дабы избежать этого, разработчикам пришлось трудиться и над созданием multiplayer-режима — не особенно, правда, на этом зацикливаясь. Итак, желающие сражаться бок о бок с девятью «живыми» бойцами смогут сделать это в cooperative-режиме специальной игровой кампании на MSN Gaming Zone или по сети. Для тех же, кому необходимо настучать в голову не компьютерным монстрам, но друзьям и знакомым, предусмотрен режим «Capture The Castle». Здесь название говорит само за себя. Законченные фанаты смогут поупражняться в создании собственных миров с помощью специального редактора, но никаких сведений о том, что полученные карты можно будет объединять для создания чего-то наподобие кампании на сегодняшний день нет.

И все же, как я уже и говорил, основной целью **Dungeon Siege** является single — яркий, захватывающий, динамичный и по-своему правдоподобный. Погружению в мир игры как нельзя более способствует отсутствие дозагрузок и гигантских панелей интерфейса, столь характерных для «коллег по жанру». Впрочем, четко определить жанр **Dungeon Siege** не представляется возможным — она такая, какой вы хотите ее видеть, уже не RPG, но еще не стратегия, с малооригинальной, но вместе с тем весьма сильной сюжетной линией, с великолепной графикой, многочисленными сражениями и изрядной долей юмора. Остается надеяться, что, увлекшись бесконечным совершенствованием своего детища, разработчики не забудут об объявленной дате релиза, и в первом квартале 2001 года игра появится на прилавках магазинов. В конце концов, Chris Taylor — человек, которому удается все. ■

FreeLancer

Второй год подряд FreeLancer не прекращает удивлять всех посетителей E3 своей грандиозностью.

Сергей ОВЧИННИКОВ

Отличные космические симуляторы всегда умели делать всего две компании — Origin (а точнее, ведомая Крисом Робертсом Maverick Team) и LucasArts (то есть Totally Games Ларри Холланда). И как это ни печально, обе они за последние годы умудрились совершить такое количество ошибок и просчетов, что в результате одна вообще практически развалилась, а вторая довела себя до унизительного статуса создателя примитивных и никого не задевающих игрушек по лицензии StarWars. Так что, думается, нам не удастся в скором времени увидеть ни Wing Commander, ни продолжателя дела X-Wing и Tie Fighter, ведь и Totally Games распрощалась с LucasArts так же, как и братья Робертсы после конфликта с руководством Electronic Arts покинули в свое время Origin. Так что теперь все наши надежды связаны с продукцией Digital Anvil, которая уже успела выпустить великолепный **StarLancer** и тем самым еще больше воодушевить всех фанатов жанра на ожидание титанического FreeLancer.

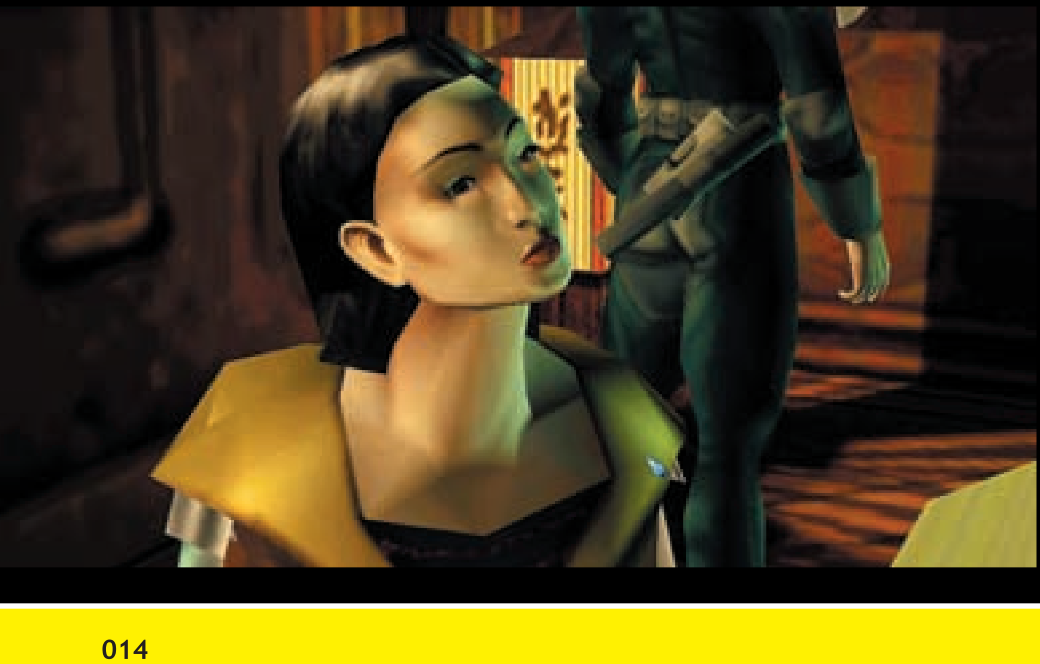
Если **StarLancer** является по сути своей логическим развитием сериала Wing Commander (пусть и за авторством дизайнера Privateer), то во FreeLancer нам будет продемонстрировано видение того же самого Privateer, но уже самим Робертсом. Для того, чтобы было проще все это понять, скажу просто, что к жанру космического шутера FreeLancer не имеет такого уж непосредственного отношения. Новое творение Робертса — это еще одна попытка в модном сейчас направлении создания виртуального живого мира. Точно так же, как и большинство звезд игрового мира, создатель Wing Commander пытается создать такую игру, в которой бы все персонажи, подчиняясь подчас чрезвычайно сложным алгоритмам, взаимодействовали друг с другом и с самим игроком, создавая иллюзию полной свободы. Этой же проблемой всерьез озабочен Yu Suzuki со своим мегапроектом Shenmue и еще пара не менее амбициозных дизайнеров вроде Демиса Хассабиса с его Republic: The Revolution. Уникальность же **FreeLancer** заключается в том, что, помимо многочисленных скриптовых программ для персонажей, Digital Anvil пришлось создавать параллельно и развитую торгово-боевую систему, а также пытаться совершить прорыв в симуляторной части игрового процесса. Что удивительно, за почти три года разработки **FreeLancer** это команде Криса Робертса практически удалось.

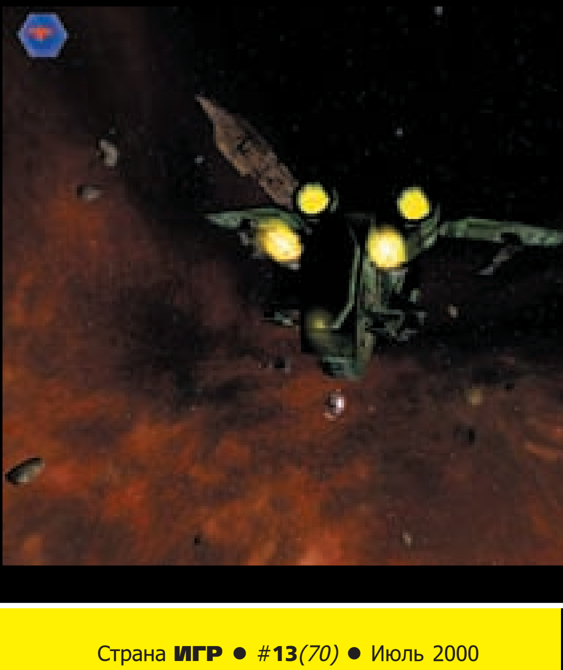
Платформа: PC, X-Box, Dreamcast
Жанр: Космический симулятор с элементами RPG и Adventure
Издатель: Microsoft
Разработчик: Digital Anvil
Главный дизайнер: Chris Roberts
Онлайн: www.digitalanvil.com
Дата выхода: Весна 2001



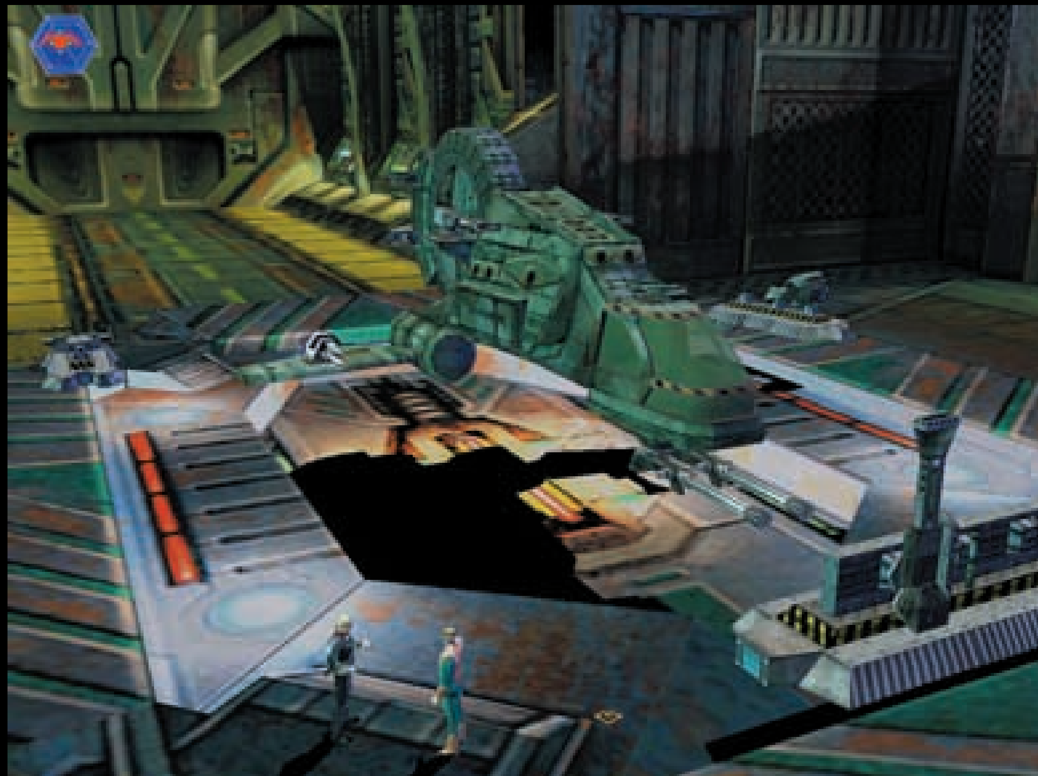
Спустя 900 лет после событий, рассказанных в StarLancer, человечество уже достаточно далеко продвинулось в деле освоения космоса, досконально изучив сотни систем по всей Галактике. Естественно, не обошлось без типичных в подобных случаях неприятностей вроде разобщения цивилизаций, новых витков насилия и установления в ряде миров мафиозно-авторитарных систем правления. В общем, хаос и бесконечная неразбериха — самое лучшее время для легкой наживы в сочетании с романтикой покорения космических просторов. В мире FreeLancer существуют четыре основных государства и несколько независимых планет, по большей части баз пиратов или вольных торговцев. Liberty Union — виртуальный наследник Америки с кучей индустриальных планет, небоскребами в каждом порту и хорошо сбалансированным космическим флотом. Как не сложно догадаться, наш главный герой начинает игру с одной из планет именно этого государства. Помимо американцев во FreeLancer присутствуют также наследники японцев (Kusai), англичан (Bretonia) и немцев (Rheinland). Как не сложно догадаться, японцы самые изощренные вояки с легкими и маневренными судами, англичане все больше надеются в бою на тяжелую броню, ну а немцы щеголяют стометровыми супер-лазер-мега-бластерами. Действие игры будет разворачиваться на территории примерно 20 звездных систем, каждая из которых будет отмечена тем или иным ис-







ключительным качеством, от наличия черных дыр, всевозможных туманностей и поясов астероидов до количества колец у какого-нибудь родственника Сатурна. Помимо планет вы также сможете посещать космические станции, размеры которых во FreeLancer просто огромны — космос бороздят пятикилометровые корабли, а также базы, которые размещаются на астероидах.

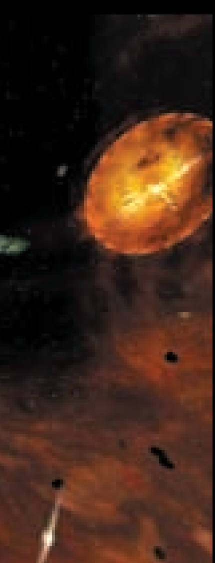


FreeLancer — полностью трехмерная игра. Где бы вы не оказались, в космосе, на астероиде, на очередной базе или в столице какого-нибудь захудалого мирка, перед глазами непременно будет трехмерная картинка. Обслуживанием всего этого великолепия занимаются сразу два 3D-движка, оба разработаны на этот раз в недрах самой Digital Anvil, так что любые параллели со StarLancer будут неуместны, ведь движок для предыдущего проекта разработчики заказывали английской студии Warthog. Обе графические технологии, созданные Digital Anvil, достойны самого пристального внимания. В полетном движке использован весьма интересный прием, который позволяет избавиться от ощущения, что корабли и объекты парят в пустоте внутри сферы, на которую наклеены фотографии всяческих туманностей, планет и прочих не слишком привлекательных вещиц. Во FreeLancer же космос устроен совершенно иначе. 2D-задники существуют и здесь, но, в отличие от всех остальных игр жанра, их сопровождают реальные трехмерные объекты, причем в достаточном количестве, чтобы создать ощущение настоящего объема. Когда влетаешь на полных парусах в такую туманность, то она попросту обволакивает тебя так, что уже не понятно, где там полигоны, а где просто плоская картинка на фоне. То же самое и с астероидами. Безусловно, полностью трехмерных астероидов в игре масса, но основное впечатление производит тот факт, что, глядя на астероидное поле, вы видите не сотню-другую неказистых камушков, а сразу несколько тысяч. К этим маленьким хитростям добавляются великолепные модели кораблей, собранных из независимых объектов и поэтому подчиняющихся во взрывах правилам всех серьезных авиасимуляторов. Можно отстрелить противнику третью пушку в левом нижнем ряду, а можно пробить какую-нибудь антигравитационную ловушку. Отлично сделаны как взрывы (не поверите, но действительно намного лучше, чем в StarLancer), так и эффекты плазмы, светового преломления в туманностях и прочие украшающие игровой процесс фишки. Что касается движка «наземного», то основной задачей разработчиков в этом сегменте работы был вовсе не показ яркой и пестрой картинки, а максимальная детализация городов и персонажей. Хотя то количество полигонов, с которым имеют дело современные 3D-акселераторы для PC, и не позволяет пока генерировать сверхреалистичные трехмерные миры вместе с десятками и сотнями персонажей, все же определенные достижения у Digital Anvil имеются. Все герои покрыты весьма детализованными текстурами, а их модели настолько хорошо сделаны, что при небольшом общем количестве полигонов разработчикам удалось выкроить немножко производительности даже для анимации пальцев персонажей. То же самое можно сказать и о ландшафтах. В процессе выбора космического корабля, например, вы можете спокойненько пройтись по доку, где все они находятся, осмотреть каждый со всех сторон, нацепить вооружение, и все это без каких-либо многочисленных окошек или менюшек. Главное же место в любом городе — это местный бар. Здесь можно опросить присутствующих на любую интересующую вас тему, наняться на миссию, узнать последние новости и сплетни и даже посмотреть по телевидению репортаж о космических инцидентах, в которых вы принимали активное участие.

Уникальность **FreeLancer** заключается в том, что, помимо многочисленных скриптовых программ для персонажей, Digital Anvil пришлось создавать параллельно и развитую торгово-боевую систему, а также пытаться совершить прорыв в симуляторной части игрового процесса.

Digital Anvil позиционирует **FreeLancer** еще и как настоящий прорыв в онлайновый сектор. На центральном сервере компании смогут одновременно жить в одном и том же мире десятки, даже сотни человек, причем средств для коммуникации будет более чем достаточно. При этом все открытые в одиночной игре опции будут играбельны и в сетевой. Можно будет и торговать, и сражаться, и формировать альянсы, переходить от одной стороны к другой — степень свободы чрезвычайно высока.

Единственный недостаток **FreeLancer** — это сроки разработки суперпроекта. Несмотря на то, что к работе над ним Digital Anvil приступила сразу после основания студии в начале 1997 года, даже первый анонс игры возмущал упоминаемым в нем 2001 годом. Но, похоже, Крис Робертс не собирается откладывать свое творение еще больше, просто ему удалось с самого начала назвать вполне реалистичную дату. Так или иначе, FreeLancer остается нашей основной (и, увы, чуть ли не единственной) надеждой на возрождение любимого жанра.







Return To Castle Wolfenstein

Легендарная игра не просто переносится на современный движок. Она полностью меняет свой облик.

Вячеслав НАЗАРОВ

E3 PREVIEW

Returning of the miracles
It's my own requiem
The jester's tears
They are inside me
Agony's the script for my requiem
Returning of the miracles
It's my own requiem
Is the script already written
Jester's tears I cry.

Blind Guardian «The Script for My Requiem»



Платформа: PC
Жанр: 3D-action
Издатель: Activision
Разработчик: Gray Matter Interactive Studios
Онлайн: http://www.activision.com
Дата выхода: IV квартал 2000

Компания с длинным названием Gray Matter Interactive Studios была образована бывшими участниками коллектива Xatrix Entertainment. Стоит отметить, что почти все сотрудники недавно созданной конторы уже посещали прошлые E3, демонстрируя проекты, рожденные в недрах Xatrix (наиболее известные из них — Redneck Rampage и Kingpin). В нынешнем году они уже сами по себе представили вариацию на тему новых приключений отважного Вильяма «B.J.» Блашковица, решившего вернуться в страшный замок Wolfenstein. Новая игра получила оригинальное название Return to Castle Wolfenstein.

Знание — сила. Причем великая. А если уж эта великая сила направлена не куда-нибудь, а на изучение иностранных языков, то пользы из нее можно извлечь просто огромное количество. Например, если бы не моя знакомая, являющаяся дипломированным лингвистом, я бы никогда не узнал о том, что «Лево руля» — отнюдь не команда, а вовсе даже деепричастный оборот, например: «Пьяный боцман шел по набережной лево руля». После такого откровения я был просто вынужден, чтобы не ударить в грязь лицом, посвятить лучшие 20-30 минут своей жизни изучению какого-нибудь импортного наречия. В качестве жертвы был выбран немецкий язык. В результате уже к настоящему времени я довольно сносно разговариваю по-немецки со словарем. С людьми пока стесняюсь. Впрочем, после того, как в Лос-Анджелесе прошла очередная E3, я перестал расстраиваться и расчетверяться по этому поводу: к концу этого года на рынке появится игра на военно-немецкую тему **Return to Castle Wolfenstein**, которая и поможет раз и навсегда решить проблему изучения наречия толстых бюргеров. Конечно, помимо компьютерных развлечений существуют и другие способы выучить иностранный язык. Так, практика показывает, что хорошо разогретый утюг, поставленный ученику на живот, способен значительно развить память и даже научить ранее не известному языку. Но пока разработчики продолжают надрываться, создавая гениальные шедевры, посвященные культурам народов мира, я повремению пользоваться традиционным рэкетирским способом тренировки. Лучше вместо этого моим новым учебным пособием станет **Return to Castle Wolfenstein**.

ДАС *ИСТ* НИХТ *ГЕКЛЯБТ...*

В далеком Wolfenstein'е 80-х годов отважный американский шпион неизвестно какого происхождения, но с именем Вильям «B.J.» Блашковиц изо всех сил старался остановить бесчестные и коварные плана Гиммлера. Впрочем, справедливости ради стоит отметить, что все злые гении вынашивают в своих черепных исключительно такие замыслы. В то время идеолог нацизма пытался создать армию суперсолдат, используя для этого гремучую смесь черной магии и совершенно безбашенных научных экспериментов. Не будем сейчас останавливаться на том, как и почему ему это не удалось. Скажем лишь, что героическому шпиону предстоит вновь вернуться в замок Wolfenstein, чтобы окончательно и бесповоротно разобраться с безумными военными маньяками.

Проникнуть в логово нацистов будет совсем несложно. Ведь как известно из голливудских фильмов, для того, чтобы выдать себя за немецкого офицера, совсем не обязательно учить язык — сойдет и небольшой немецкий акцент. Просочившись в святая святых гитлерствующих негодяев, господин Блашковиц поймет, что вместо него новое задание следовало бы поручить специалистам из клиники им. Кащенко. На этот раз старина Гиммлер вбил себе в голову, что он является счастливой реинкарнацией древнего египетского бога. И по странному стечению обстоятельств именно американскому агенту придется разубеждать сумасшедшего нациста. А уж будет ли он осуществлять это с помощью своего ораторского искусства, четких логических доводов или просто шквала огня из всех видов оружия — зависит всецело от настроения игроков и их воспитания.

ВОЗВРАЩЕНИЕ *К* ИСТОКАМ. *3D-БОЕВИКОВ.*

Return to Castle Wolfenstein является чистокровным FPS (First Person Shooter) или просто — стрелялкой от первого лица, по большому счету точно такой же, как и его старший родственник Wolfenstein 3D. Все действие игры будет происходить в самом замке и в его окрестностях, при этом большинство уровней будут настолько мрачными и унылыми, насколько хватило способностей дизайнеров Gray Matter. Если судить по кадрам из будущей игры и по тому, как на E3 был оформлен стенд **Return to Castle Wolfenstein**, то становится очевидным, что фантазия у разработчиков бьет ключом. Разводным и преимущественно по голове. Но, в принципе, за красоту воплощения вир-

туального замка следует благодарить не только силу воображения художников Gray Matter. Как признался в приватной беседе представитель Activision Кевин Крафт, команда разработчиков активно пользовалась огромным количеством изображений реальных немецких замков и городов. Так или иначе, но в итоге все графические изображения были перенесены на рельсы движка Quake III. Как вы понимаете, благодаря этому снимаются все вопросы и сомнения относительно качества графики будущего **Return to Castle Wolfenstein**.

На E3 Return to Castle Wolfenstein была продемонстрирована разработчиками лишь в версии для одиночной игры. Впрочем, посетителей уверяли, что в релизе в обязательном порядке будет присутствовать поддержка мультиплейера. Впрочем, о режимах многопользовательской игры на выставке не было сказано практически ни слова. Нам разве что удалось узнать, что в Return to Castle Wolfenstein разработчики включат старый добрый Deathmatch и несколько командных режимов.

ТАНЦЫ С ВОЛКАМИ

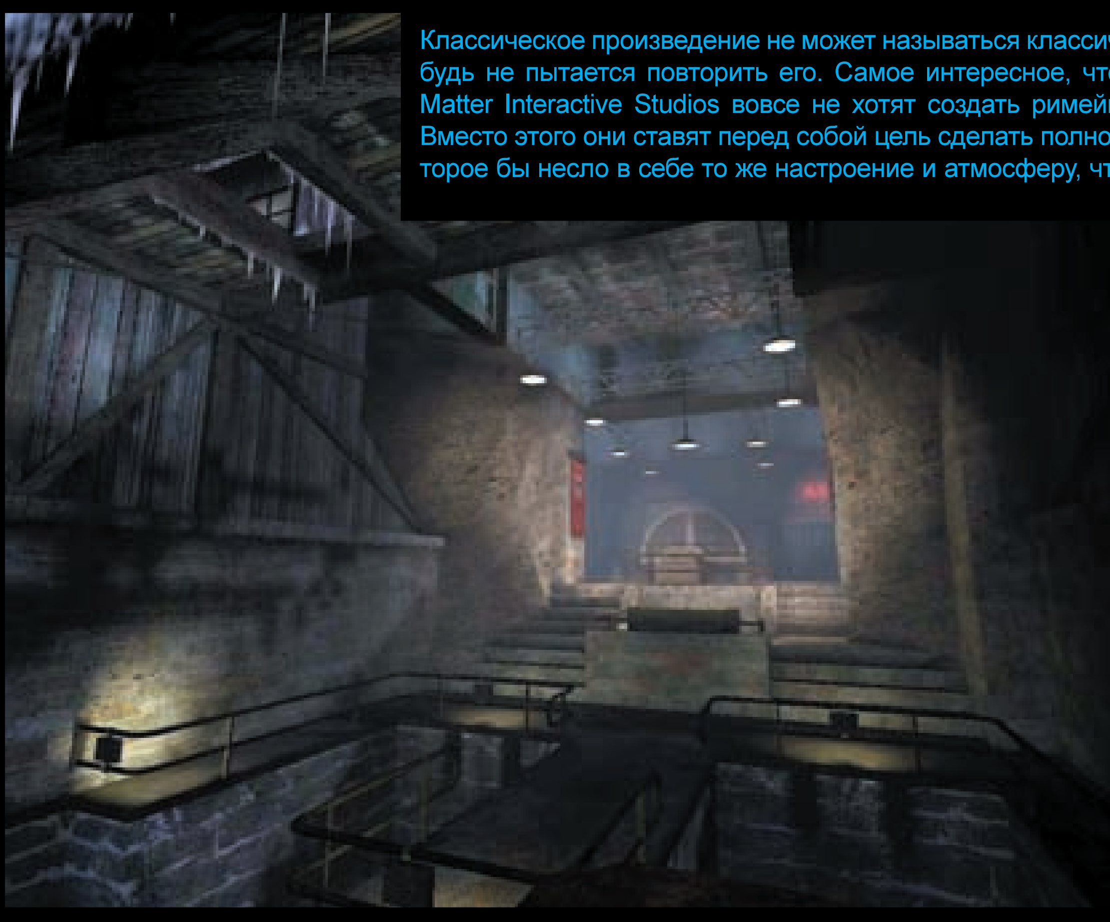
Одной из главных целей, которой хотят добиться разработчики, является «максимальная реалистичность и интерактивность происходящих в игре событий». По большому счету у них есть все шансы воплотить свои мечты, если судить о результатах их работы по демо-версии **Return to Castle Wolfenstein**, представленной на E3. Например, если аккуратно выстрелить в канистру с надписью Oil, случайно оказавшуюся в кустах, то она начнет буквально истекать машинным маслом. Следующие пара выстрелов смогут прекратить мучения несчастной жестянки, заставив ее чрезвычайно реалистично взорваться. Точно так же игроки смогут заниматься геноцидом кирпичей в стенах древнего замка, равно как и любых других объектов, попавшихся им на пути к светлому будущему. Особенное внимание следует уделить дорогой и красивой мебели, которую, помимо того что можно уничтожать практически любыми способами, за исключением удушения и отравления, можно выгодно использовать в своих корыстных целях. Например, на E3 была продемонстрирована такая ситуация: боец аккуратно забаррикадировал дверь в комнату с помощью резного стула и аккуратно расстреливал немецких солдат, пытающихся просочиться в помещение.



ФАШИСТЫ — ВОЛКИ ТРЯПОЧНЫЕ

Впрочем, далеко не все враги в **Return to Castle Wolfenstein** окажутся наивными и безобидными чукотскими юношами. Конечно, наиболее умными и коварными противниками суждено стать офицерам СС. Но даже при сражении с обыкновенными солдатами вермахта следует быть очень осторожными. Несмотря на то, что в любом нормальном боевике, когда один стреляет по двадцати, у него больше шансов попасть в цель, чем у двадцати, стреляющих по одному, данная схема в **Return to Castle Wolfenstein** почему-то не работает. Возможно потому, что немецкие вояки активно прикрывают друг друга огнем, стараются найти наиболее безопасные уголки, откуда можно вести огонь и вообще ведут себя вызывающе разумно. Отдельные индивиды даже способны подбирать брошенные положительным героем гранаты и отправлять их обратно. Поэтому, даже если вы наверняка знаете из фильмов о Второй Мировой Войне, что если в вас стреляют немцы, необходимо нырнуть в реку или хотя бы в ванну, поскольку германские пули не пробивают воду, то в **Return to Castle Wolfenstein** так делать все равно не стоит. Коварные противники могут и по старой русской рыболовной традиции закидать водоем динамитными шашками.

Классическое произведение не может называться классическим до тех пор, пока кто-нибудь не пытается повторить его. Самое интересное, что сотрудники Activision и Gray Matter Interactive Studios вовсе не хотят создать римейк знаменитого Wolfenstein 3D. Вместо этого они ставят перед собой цель сделать полноценное продолжение игры, которое бы несло в себе то же настроение и атмосферу, что и в первом «3D»-боевике.



Как видите, для того чтобы суметь дать достойный отпор гадким немецко-фашистким захватчикам, необходимо предварительно как следует изучить их повадки и обычаи. Впрочем, после того, как это будет сделано, можете смело отправляться в замок Wolfenstein, и будьте уверены — это путешествие не пройдет для вас зря. И если после победы над силами зла вы так и не сможете читать Гете в оригинале, то уж ругаться по-немецки — наверняка. ■



Mafia

Создатели Hidden & Dangerous обратились к мафиозной тематике. Теперь нас ждут погони, убийства и ограбления в глобальном масштабе а усовершенствованном движке.

Дмитрий ЭСТРИН

E3 PREVIEW

«Команда разработчиков Illusion Softworks анонсировала Hidden&Dangerous 2...» Как естественно и хорошо смотрелись бы эти заголовки два месяца назад в Интернете и на страницах игровых журналов! Все были бы счастливы и довольны, поскольку случилось то, что и должно было случиться. Вместо этого как-то очень хитро и, если разобраться, последовательно создатели Hidden&Dangerous приступили к разработке совсем другой игры. Называется она Mafia, впервые была показана на E3, и точной информации о новообретенном проекте Illusion Softworks до обидного мало... Впрочем, всем тем, кто приобрел «Страну Игр» с компакт-диском, можно сказать, очень повезло, потому как у этих счастливчиков есть возможность увидеть большой и информативный трейлер, посвященный игре.

О чем же, собственно, идет речь? На самом деле, речь идет практически о сенсации. Сдержанные комментарии журналистов о **Mafia** в репортажах, посвященных E3, означают лишь то, что Talonsoft не хотела акцентировать внимание на игре, которая выйдет, судя по всему, только в конце 2000 года. Однако мы не желаем уподобляться нашим апатичным западным коллегам, которые практически полностью проигнорировали один из самых перспективных проектов на настоящий момент.

Возможно, какая-то часть читателей будет шокирована, но по масштабу замыслов Mafia больше всего напоминает небезызвестную ShenMue. Конечно, игра совсем другая, но можно с уверенностью говорить, что ничего подобного на PC мы еще никогда не видели. В принципе, нам приходилось слышать очень похожие обещания от многих других разработчиков, но в случае с Illusion Softworks обещания оказались подкреплены внушительным трейлером и... репутацией. Все-таки в Hidden&Dangerous оказалось реализовано все то, на что долгое время не решались другие команды, а это значит очень многое.

Итак, далекие (или не очень далекие) тридцатые... Город с глубокомысленным названием Лост-Хевэн (Lost Heaven — Потерянный Рай)... В этом городе проживает пока еще хороший парень Томми, работающий таксистом. Однажды Томми надоедает промышлять частным извозом, и он, не особенно долго думая, становится гангстером. Вот такая вот вполне типичная для загнивающего американского общества тридцатых годов история, которая получает свое продолжение в творении Illusion Softworks.



Основная идея разработчиков состоит в том, чтобы дать почувствовать игроку всю стилистику того времени, «чикагскую» гангстерскую атмосферу Лост-Хевэна, эдакого классического полигона для динамичных погонь, перестрелок и нарушения «сухого закона». Mafia — это фактически интерактивная энциклопедия бандитизма начала века, своеобразный си-

Платформа: PC
Жанр: action
Издатель: Talonsoft
Разработчик: Illusion Softworks
Онлайн: http://www.talonsoft.com/mafia/index.html
Дата выхода: осень 2000 года

мулятор жизни преступника, за которым охотится полсотни копов, причем половина из них мечтает свести с ним личные счеты.

В Mafia сочетается довольно жесткая организация игрового процесса и фактически абсолютная свобода действий. На протяжении двадцати уровней нам придется выполнять вполне обычные для гангстера миссии. Томми будет заниматься вымогательством и шантажом, разборками с конкурирующими преступными кланами, разумеется, убийствами и перевозкой контрабанды в виде чистого спирта. Полицейские на все эти действия будут адекватно реагировать и гоняться за бандитом по всему городу с активностью, прямо пропорциональной послужному списку Томми.

Кстати, о городе... Лост-Хевэн — это вполне живой город, представляющий собой своеобразную помесь Нью-Йорка и Чикаго и раскинувшийся аж на восьми квадратных милях. Разработчики специально изучали архитектуру тридцатых годов и смогли с необычайной точностью



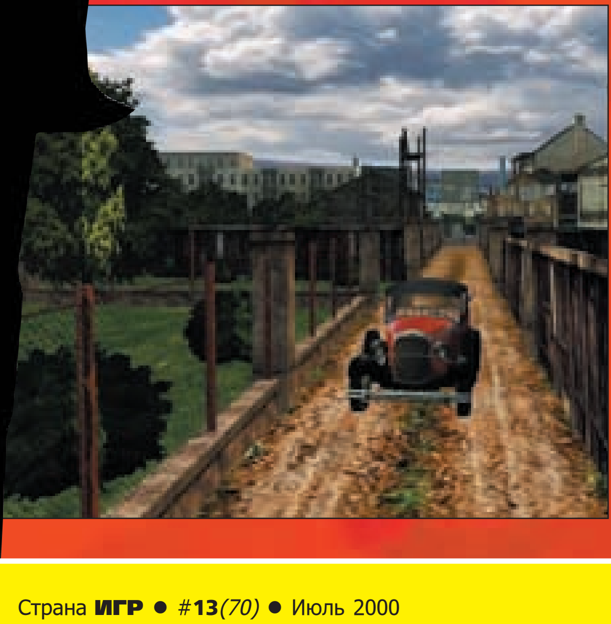






скопировать сотни реально существовавших зданий, не многие из которых дожили до сегодняшних дней. В этом городе есть дома, небоскребы, магазины, рестораны... Есть китайский квартал, квартал, в котором проживают здешние миллионеры, и даже местный Гарлем... По улицам раскатывают машины, по тротуарам гуляют прохожие... У каждого из них, между прочим, своя линия поведения, свои занятия, свои предпочтения... Каждое утро горожане торопятся на работу, вечером же спешат в бары или просто отправляются по домам. Вот, к примеру, идущий с посылкой курьер даже не подозревает, что через полчаса он трагически погибнет в ужасной перестрелке, о чем радостно напишут пронырливые журналисты в «Lost-Heaven Daily». Что мы можем делать в этом городе? Теоретически — все что угодно. Можете просто так, из чисто детского любопытства когонибудь замочить. Правда, за сей глупый поступок вам придется долго расплачиваться, уматывая от полицейской погони... К сожалению, о возможности свободно посещать любые здания разработчики сообщают уклончиво: мол, некоторые из зданий по мере возникающих необходимостей окажутся открыты для игрока. Вообще-то, умеренно интерактивный город, раскинувшийся аж на восьми квадратных милях, — это более чем достаточно. Кроме того, не стоит забывать о возможности выехать за его пределы, покататься по проселочным дорогам и попугать своим гангстерским видом фермеров, которые, в отличие от горожан, не привыкли еще к погоням и перестрелкам.

Вообще говоря, существует предположение, что перед каждым уровнем нам придется провести какое-то время планируя предстоящее преступление. Вполне вероятно, что делать это мы будем в некоем тактическом режиме, аналогичным тому, что был в Hidden&Dangerous. С другой стороны, абсолютно точно известно то, что в Mafia таких тактических элементов еще меньше, чем в H&D. Новое детище Illusion Softworks — action чистой воды, поэтому, скорее всего, события будут развиваться по какому-то определенному разработчиками сценарию, а нам будет предложено несколько вариантов выполнения миссии.



По прохождении каждого уровня нам будет предложено приобрести оружие, автомобиль и прочие предметы гангстерской экипировки. Оружие, сообразно эпохе, будет представлено Кольтами 1911 года выпуска, револьверами и автоматами Томсона. В качестве автомобилей будет представлено порядка шестидесяти различных моделей, в которых, наряду с легковушками, будут включены и грузовики. Поскольку погоням в Mafia разработчики придают совершенно особое значение, неудивительно и то, что соответствующее внимание было уделено физической модели автомобилей. Illusion Softworks сообщает, что пока еще ничего подобного сделано просто не было. Некоторые моменты в трейлере убеждают нас в обратном, но, в общем, надо признать, все весьма прикольно и динамично. В игре в любой момент вы можете вылезти из машины или, наоборот, залезть в нее — в этом разработчики решили нас не ограничивать. Непонятно пока, существует ли возможность угона средств передвижения a la Grand Theft Auto, но в том, что раскатывать по Лост-Хевэн придется если не большую, то значительную часть игрового времени, сомневаться не приходится.

Об искусственном интеллекте пока известно не много, однако очевидно то, что поведение полицейских, прочих бандитов и некоторых горожан будет, по крайней мере, отчасти заскриптовано, что, пожалуй, даже хорошо. «Революционный» искусственный интеллект имеет особенность быстро надоедать, глючить и вообще всячески поганить игровой процесс, а умело расставленные скрипты придают прохождению особый шик, существенно его разнообразят и порой производят очень своеобразный кинематографический эффект.

С графикой в Mafia все более чем в порядке. Представленные скриншоты, разумеется, малость обработаны Illusion Softworks и реальной ситуации все-таки не отражают. Все они безумно красивы, а некоторые даже слегка правдоподобны, но, чтобы понять, в чем вся соль, посмотрите трейлер. Суперразнообразные текстуры в высоком разрешении, сложнейшие многополигонные модели и предположительно соответствующего качества анимация — приятная сказка, которую сочинили талантливые художники, обработав картинки. Вряд ли вас разочарует трейлер, но то, что он реально отличается от того, что мы видим на картинках — это факт. INSANITY 2 на поверку оказывается усовершенствованным движком, который использовался в Hidden&Dangerous. В принципе, графика действительно очень похожа. И еще одна малозначительная на данный момент подробность, которую прокомментировать пока мы никак не можем: играть будем от третьего лица.

Вряд ли яркая и многообещающая Mafia успеет выйти в октябре, однако к тому времени у нас появится значительно больше информации, которой мы будем делиться с вами по мере ее поступления. ■

Commandos 2

Один из самых ожидаемых проектов года показывает весь свой потенциал. Под прицелом - Pyro Studios.

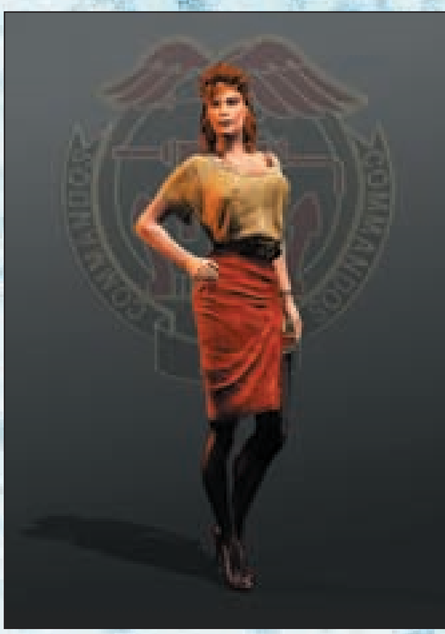
Максим ЗАЯЦ

PREVIEW

Стенд Pyro Studios был для меня, пожалуй, одним из самых интересных на выставке E3 2000. Естественно, ведь одно дело — судить об игре по скриншотам и пресс-релизам, время от времени приходящим в редакцию, и совсем другое — играть в нее самому, общаясь с разработчиками. Особенно если речь идет о такой игре как **Commandos 2.** Выставка полностью оправдала мои ожидания: находящийся в секции Eidos Interactive стенд с манекеном в военной форме, не слишком хорошо говорящий по-английски, но от этого ничуть не менее доброжелательный Gonzo Suarez, и игра, лучше которой едва ли можно себе представить.







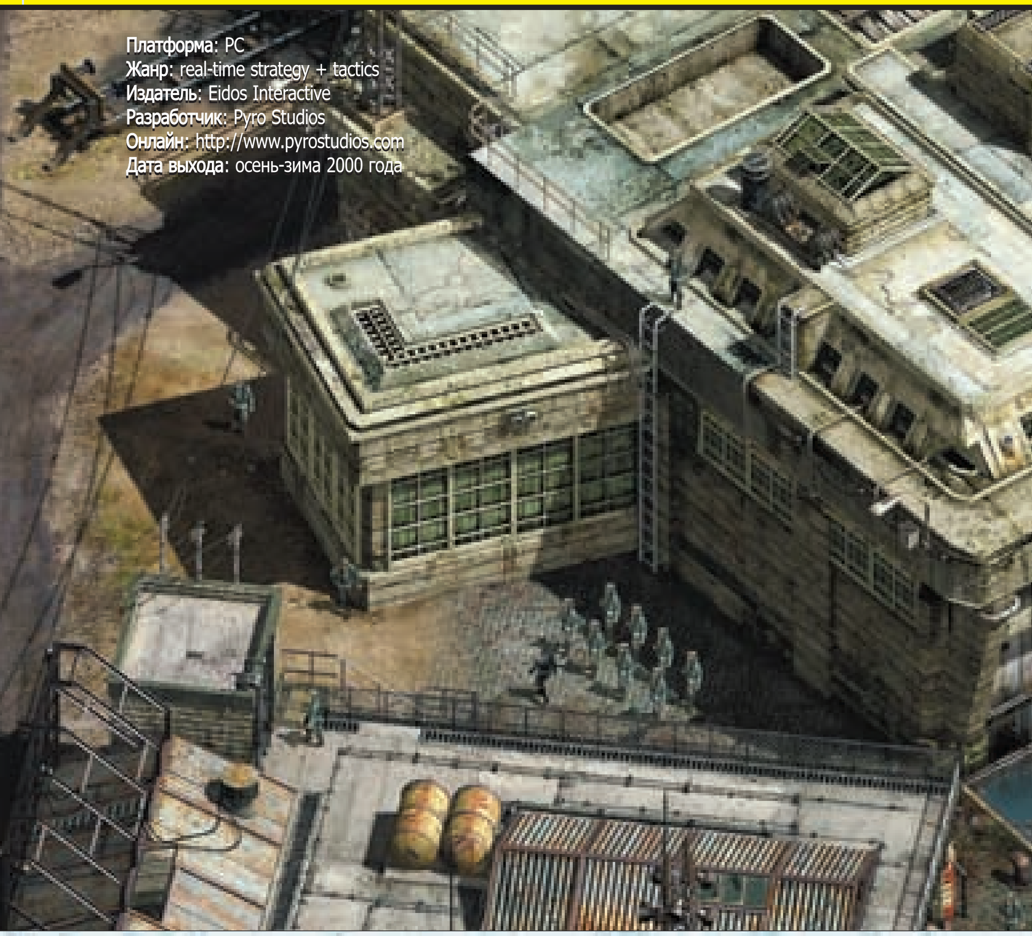


Итак, мы вновь выполняем невыполнимые задания командования на полях Второй Мировой войны. Состав отряда коммандос определился окончательно — в него войдут уже знакомые нам шестеро ветеранов: морской пехотинец Jerry «Tiny» McHale, профессиональный угонщик Sid «Tread» Perkins, пловец-подводник James «Fins» Blackwood, бывший пожарник, а ныне специалист-подрывник Russel «Inferno» Hancock, снайпер и аристократ сэр Francis T. «Duke» Woolridge и коллега Штирлица Rene «Spooky» Duchamp. Седьмой станет очаровательная Natasha — представительница голландского движения сопротивления, с которой мы уже встречались в последней миссии Beyond The Call Of Duty. Восьмой и последний член отряда — абсолютный новичок и коллега Tread`a по криминальному бизнесу вор Paul «Lupin» Toledo. Все вместе они составляют именно ту команду, которой по плечу выполнение любого задания — особенно с учетом того, что навыки каждого из членов отряда теперь стали куда более универсальными. И в самом деле, не слишком справедливой казалась идея о том, что из шестерых битых жизнью мужчин водить машину умеет только один, а пользоваться ножом — двое. Отныне каждый из членов отряда сможет в случае необходимости заменить своих более профессиональных коллег — в меру своих способностей, разумеется. При всей своей привлекательности Natasha едва ли сумеет угнать танк, а шпион даже под дулом автомата не будет упражняться с аквалан-

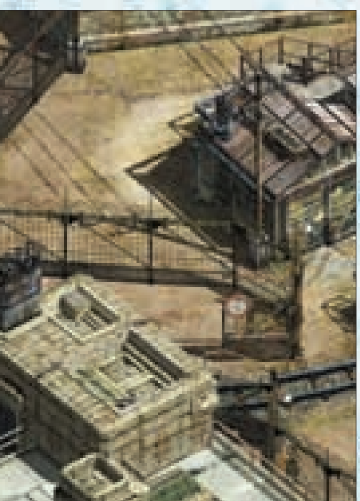


гом — но элементарно проехать на грузовике или проплыть два десятка метров без помощи лодки сможет практически любой член отряда. К стандартному списку действий добавятся еще несколько: прыжки, например, или способность висеть на руках и перебираться через препятствия. Однако что-то все равно останется уделом профессионалов — ну кто еще кроме Lupin`a сможет без лишнего шума открыть замок на двери или избавить стоящего на посту часового от некоторых полезных предметов экипировки?

Новый игровой движок усложнил работу художников и дизайнеров ровно в четыре раза. Именно столько положений камеры имеется теперь в игре, и любой участок карты мы можем рассматривать с четырех различных «точек зрения». Это автоматически означает, что художникам Pyro Studios придется по несколько раз перерисовывать каждую локацию, а нам предстоит серьезно пересмотреть уже наработанную игровую тактику. С одной стороны нововведение представляется чрезвычайно удобным — вспомните, как сложно было точно позиционировать находящегося за стеной здания коммандос, отслеживать перемещения отправившегося в обход немецкого часового или складировать в укромном уголке тела, гадая, заметит их проходящий мимо патруль или нет. Однако глубоко



Платформа: PC
Жанр: real-time strategy + tactics
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Pyro Studios
Онлайн: http://www.pyrostudios.com
Дата выхода: осень-зима 2000 года



заблуждается тот, кто думает, что новая камера призвана облегчить жизнь играющего — разработчики не преминули воспользоваться предоставленной им свободой, и пройти какую-либо миссию не вращая карту теперь попросту невозможно. Враги окружают нас со всех сторон — заворачивая за угол здания, необходимо убедиться в том, что там не стоит немецкий часовой, а внезапно поднявшаяся тревога преподносит еще больше сюрпризов — ведь никто больше не делает скидки на то, что определенный участок местности остается для нас невидимым. Отныне мы можем заходить внутрь зданий, и все происходящее там составляет значительную часть игрового процесса. В закрытых помещениях камера обретает еще большую свободу, и мы можем вращать ее по кругу, выбирая для себя наиболее удобный ракурс. С учетом того, что здания бывают чаще всего многоуровневыми — несколько этажей, множество комнат, окон (из которых, кстати, можно выпрыгивать), различной мебели и, конечно же, вражеских часовых, — прохождение все более начинает походить на некую тактическую головоломку, идеально отлаженную и весьма и весьма сложную. Ну и, разумеется, в игре сохранился zoom — но теперь с его помощью мы можем не только в деталях рассмотреть тот или иной этап боевой операции, но и уменьшить местность до размера симпатичной «объемной» карты на случай, если вдруг почему-то надоест пользоваться стандартной бумажной.

Удивительно, но все изменения, связанные с камерой, ничуть не повлияли на качество графики. Разработчики из Pyro Studios всегда заслуженно гордились фантастически красивыми, едва ли не фотореалистичными ландшафтами своих игр, и если **Commandos 2** и изменился в этом плане, то однозначно к лучшему. Значительно увеличился размер карт, появилось множество новых зданий, усложнилась архитектура. К стандартному набору европейских стран добавились миссии на побережье Тихого океана и даже в Китае. Более того: теперь мы можем всерьез говорить об исторической достоверности большинства игровых объектов — так, например, в одной из миссий был в точности воспроизведен Колдиц, старинный замок в Саксонии, с 1939 используемый нацистами в качестве концентрационного лагеря. В полном объеме представлена техника времен Второй Мировой войны — джипы, танки, броневики, корабли, лодки, автомобили, самолеты, — и передвигается она куда более реалистично, нежели это было в первой части игры. Во всяком случае грузовики разучились разворачиваться на месте, повинуясь указаниям мышиного курсора, — переваливаясь на ухабах, они передвигаются с подобающей их комплекции скоростью и маневренностью. Вообще, во всем что касается анимации игровых объектов разработчикам удалось вывести игру на качественно новый уровень — так, например, количество движений у фигурок персонажей увеличилось в десятки, если не в сотни раз. Вы помните, как водитель забирался в танк? Правильно, он подходил к нему на какое-то минимальное расстояние, после чего попросту исчезал с экрана, и лишь появившаяся в углу иконка говорила нам о том, что цели своей он все-таки достиг. Отныне Tread сперва забирается на гусеницу — танк при этом слегка наклоняется, затем открывает расположенный на башне люк и действительно забирается в него. И это всего лишь один пример. Даже такие элементарные действия, как ходьба или бег, смотрятся теперь куда более естественно, что уж говорить об операциях типа «взобраться по столбу наверх, осторожно перебирая руками, сместиться по проводу до середины реки, нырнуть в воду, проплыть немного вперед и выбраться на берег». Движения получаются настолько слаженными и реалистичными, так плавно перетекают из одного в другое, что все происходящее кажется одним красивым роликом — но никак не игрой. И если добавить ко всему вышесказанному резко увеличившееся число объектов, не имеющих непосредственного отношения к игровому процессу, но делающих его еще более правдоподобным — всякой живности, птиц, например, — картина получается и вовсе идеальной.

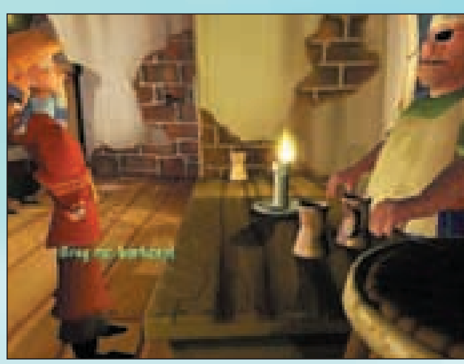
Разочарование месяца: слон в игре действительно есть, но вот покататься на нем, увы, не удастся — в одной из миссий его надо будет всего лишь вспугнуть для того, чтобы серый гигант освободил дорогу и позволил нам проехать по мосту. Сразу же оговорюсь: за исключением этого прискорбного факта все остальные обещания разработчиков **Commandos 2** выполнены в полном объеме, и игра, как, впрочем, и ее предшественники, является образцом великолепной дизайнерской работы в сочетании с захватывающе-увлекательным геймплеем. Единственное опасение, которое возникает после знакомства с представленной на E3 2000 альфа-версией, — увлекшись созданием очередного шедевра, команда Pyro Studios, как всегда, забывает о сложности. Оригинальный Commandos многим показался попросту непроходимым. Вняв мольбам игроков, разработчики установили в Beyond The Call Of Duty два уровня сложности, но и это ничуть не исправило ситуацию: «easy» остался примерно тем же, что было раньше, а «hard» изменил количество и расположение вражеских патрулей так, чтобы заставить и без того непростое прохождение балансировать на грани возможного. В **Commandos 2** эта ситуация, похоже, сохранится, более того, подготовив для нас всего 14 миссий (то есть почти в полтора раза меньше, чем в первой части), маньяки из Pyro Studios твердо убеждены в том, что на прохождение игры придется затратить никак не менее 60-70 часов. 70 часов! Даже на прохождение Final Fantasy VIII уходит меньше времени. Однако, поиграв в **Commandos 2** на выставке, я готов поверить во что угодно. Более того, я стал еще сильнее ждать эту игру... хотя, казалось бы, это уже невозможно. Разработчики планируют выпустить **Commandos 2** зимой, вероятнее всего под Рождество. Что ж, еще полгода ожидания — не слишком высокая плата за 70 часов настоящего удовольствия. ■



Gonzalo Suarez

Духовный идеолог, руководитель проекта, а по совместительству еще и главный дизайнер всей серии Commandos родился в Барселоне в 1963 году. В 1977 Gonzalo устроился на работу в рекламную компанию, затем перешел в киноиндустрию и был помощником режиссера в фильмах «Epilogo» и «El Jardin Secreto». В 1984 он переключился на видеоигры и работал вместе с испанской командой Opera Soft над такими проектами, как «Goody», «Sol Negro», «Mot», «Crazy Billiards». В 1989 Gonzalo покинул Opera Soft и занялся игрой «Arantxa Sanchez Vicario Tennis» — на этот раз для компании Ibertex Telecommunications System. 1996 год ознаменовался работой над проектом «HeadHunter» в Arvirago Entertainment. Затем вместе с Ignacio и Javier Perez Gonzalo основал Pyro Studios. Главным детищем этой компании стала игра «Commandos: Behind Enemy Lines», над которой он трудился в качестве руководителя проекта и главного дизайнера. Успех и всеобщее признание первой части привели к созданию expansion pack «Comandos: Beyond the Call of Duty» и началу работы над Commandos 2, увидеть которую мы должны в конце 2000 года.

Escape from Monkey Island



Некогда приключенческие игры LucasArts считались лучшими произведениями в жанре. Новый же их квест — лишь отблеск былой славы.

Максим ЗАЯЦ



Платформа: PC
Жанр: adventure
Издатель: Lucas Arts
Разработчик: Lucas Arts
Онлайн: http://www.lucasarts.com
Дата выхода: осень 2000

Существует не так уж много игр, которые заставляют нас смеяться. Смеяться по-настоящему, смеяться искренне, запоминать и пересказывать особенно удачные шутки друзьям, вновь и вновь доставать с полки запыленный диск и с нетерпением ждать продолжения. Monkey Island, безусловно, относится к числу таких игр. Все три части сериала — The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge и The Curse of Monkey Island — были приняты «на ура» и стали общепризнанными хитами, закрепив за компанией Lucas Arts славу законодателя моды в жанре adventure. Сериал был слишком успешным для того чтобы не получить продолжения, и вот, наконец, долгожданная четвертая часть была анонсирована. За ее создание взялись Michael J. Stemmle и Sean Clark, благодаря которым в свое время увидела свет гениальная игра Sam and Max Hit the Road. Заручившись поддержкой столь именитых разработчиков и опираясь на солидный опыт предыдущих частей, **Escape from Monkey Island** была просто обречена на успех... и лишь одно решение Lucas Arts поначалу вызывало серьезные опасения: отдавая дань моде, они захотели сделать новую игру трехмерной. Слишком много было на памяти проектов, окончательно и бесповоротно испорченных пресловутым 3D. Однако первая же демонстрация **Escape from Monkey Island** рассеяла все сомнения. Можно с уверенностью говорить о том, что переход к 3D пошел игре на пользу. Удивительно, но факт.

Сюжетная линия **Escape from Monkey Island** продолжает историю предыдущей части. Итак, мы остановились на свадьбе неунывающего Guybrush Threepwood и правительницы Elaine Marley. Happy end? Едва ли. Коварный LeChuck готовит нашим героям очередную пакость. Не стоило, ох, не стоило Guybrush отправляться в свадебное путешествие. Медовый месяц затянулся, и когда молодожены вернулись на Melee Isalnd, они обнаружили, что за время их отсутствия на веселом острове произошли весьма невеселые перемены. Неизвестно откуда появился новый политик Charles L. Charles (имя кажется удивительно знакомым, не так ли?), и по странному стечению обстоятельств вскоре после этого было объявлено, что Elaine погибла. Разумно предположить, что погибшей правительнице уже не нужен ее родной особняк, и его можно благополучно разрушить, дабы не занимал дорогостоящую землю. Именно за этим веселым занятием Elaine и застает бригаду строителей. Теперь ей предстоит доказать, что она все-таки жива, и вернуть себе свой титул. Как это сделать? Для начала нашим героям придется совершить небольшое путешествие в адвокатскую контору Marley, расположенную на Lucre Island. Пока Elaine занимается подготовкой к перевыборам, Guybrush отправляется на выполнение некоего поручения, которое забрасывает его в гущу самых невероятных событий. Так начинается новое большое приключение наших героев — история под названием **Escape from Monkey Island**.





Ну а какие же приключения без старых друзей? Вернувшись на Melee Island, наши герои встречают персонажей, знакомых еще по первой игры: Carla, Meathook, Otis. Помимо них нас ждут Murray, Voodoo Lady, Stan (который почему-то занялся недвижимостью), ну и, конечно же, множество обезьян. Вообще, разработчики постарались, чтобы старые поклонники игры чувствовали себя уютно в новом, но в то же время таком знакомом мире Monkey Island. Так, например, непримиримых Guybrush и LeChuck по-прежнему озвучивают Dominic Armato и Earl Boen.

Как я уже говорил, четвертая часть сериала благополучно стала трехмерной. SCUMM engine уступил место слегка переработанному движку от Grim

Fandango (GRIME), и отныне абсолютно трехмерные полигональные герои Monkey Island разгуливают на фоне пререндеренных ландшафтов и чувствуют себя при этом весьма и весьма неплохо. Как это ни удивительно, переродившись в 3D, игра не утратила главного — своего шарма. Персонажи сохранили мультяшный облик, цветовая палитра осталась яркой и красочной, и пресловутая трехмерность, едва не погубившая немало действительно хороших проек-





тов, пришлась здесь вполне к месту. Конечно же, некоторые изменения были неизбежны — управление отныне осуществляется не мышью, а клавишами, и, подобно Grim Fandango, главный герой указывает на интересующие его предметы поворотом головы (по желанию над ними также могут появляться таблички с названиями). Даже inventory стало трехмерным — в лучших традициях Tomb Raider мы прокручиваем перед глазами предметы, выбирая тот из них, который необходим нам в данный момент. В ходе диалога мы выбираем из предложенных вариантов ответа тот, который кажется нам наиболее правильным, и что самое приятное — в этой игре невозможно сделать неправильный выбор. Сюжет относительно нелинеен, но любой из путей рано или поздно приводит нас к победе. Однако никто не говорит, что путь этот будет легким и безоблачным. Напротив, согласно канонам жанра игра буквально переполнена различными головоломками, на решение которых потребуется никак не меньше времени, чем это было в предыдущих частях

Вся серия Monkey Island была одной из самых успешных для компании Lucas Arts, и у нового проекта есть все предпосылки для того чтобы стать достойным преемником первых трех частей игры. Относительно безболезненный переход к 3D, осуществленный с помощью хорошо зарекомендовавшего себя движка Grim Fandango, знакомые персонажи и актеры, великолепная графика и много-много юмора, загадок и приключений — что еще нужно для того, чтобы игра завоевала всеобщую любовь и признание? **Escape from Monkey Island** имеет все шансы завоевать титул Adventure Game 2000 — если, конечно, разработчики и в самом деле успеют выпустить ее осенью этого года. Но так или иначе, приключения продолжаются, и нас вновь ждет встреча с любимыми героями одного из самых лучших квестов всех времен и народов. ■

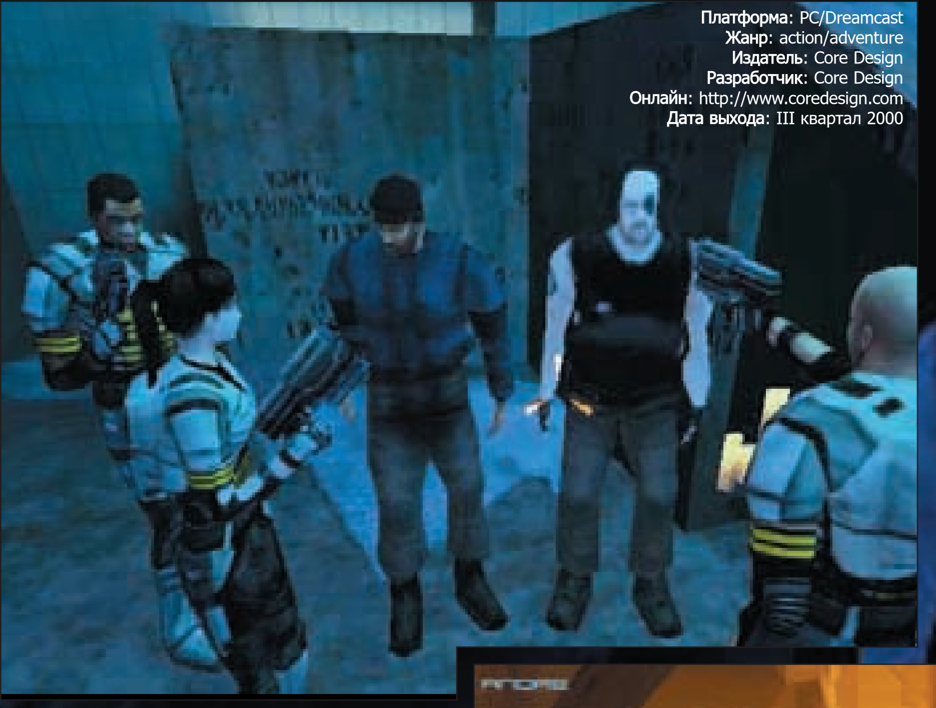
Project Eden

Таинственная игра от Core с появлением на E3 менее таинственной так и не стала.

Вячеслав НАЗАРОВ

Информация, ведущая к обязательному изменению проекта, поступит к автору этого проекта тогда и только тогда, когда все чертежи и прочие документы уже подготовлены.

Первый закон корректировки



Платформа: PC/Dreamcast
Жанр: action/adventure
Издатель: Core Design
Разработчик: Core Design
Онлайн: http://www.coredesign.com
Дата выхода: III квартал 2000

Как хорошо, когда наступают летние каникулы. Учеба уже закончена, и разговор с классной руководительницей по поводу того, почему за все лето ты так и не удосужился прочесть ни одной книги из списка по внеклассному чтению, кажется таким далеким. Начинается полноценный отдых, во время которого происходит огромное количество занимательных вещей. Главное — не сидеть дома. И даже не так уж и важно, что время от времени вам будут набивать морду в подъездах, на презентациях, в театрах, на выставках и в других интересных местах — одним словом, всюду, куда вас занесет желание культурно отдохнуть. Удивительно, но несмотря на это тяга к прекрасному все еще жива в великом множестве людей. Многие хомо различной степени сапиенсичности, например, решили не устраивать перед летом очередной этап марафона по борьбе с печенью, а отправились в Лос-Анджелес приобщаться к прекрасному на традиционную E3. На этой выставке, как вы наверняка знаете, была представлена целая куча очень интересных проектов. И среди них, безусловно, выделяется Project Eden от создателей приключений Лариски Крофт.

Нельзя дать всем все. Потому что всех — много, а всего — мало. Уже сейчас это понимают наши восточные братья-японцы, пытаясь кое-как расселиться на своих крошечных островах, с завистью глядя на Курилы и резвящихся на них морских котиков и песиков. Впрочем, чтобы все остальное человечество смогло понять, каково это — жить в тесноте и в обиде, работнички Core Design создают игру **Project Eden**, которую они гордо представили на прошедшей E3.

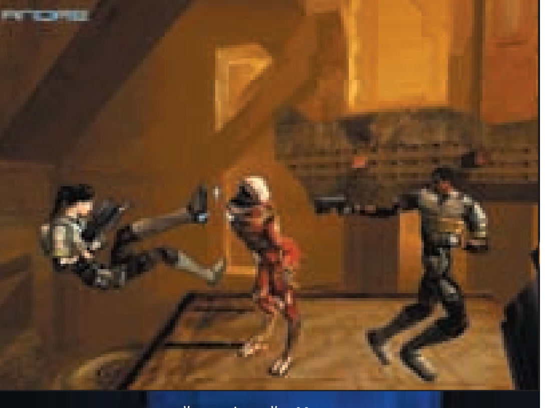
В связи с перенаселением планеты диаметр Земли существенно увеличился благодаря вознесшейся над ее поверхностью куче новых мегаполисов, каждый из которых был населен миллионами счастливых горожан. Города росли как на дрожжах, многочисленные уровни их были связаны между собой запутанной паутиной дорог, пешеходных тропинок, служебных переходов и даже велосипедных треков. Очевидно, что лифты были доступны лишь самым богатым людям, и лишь они могли время от времени выбираться на крыши, густо заселенные мутировавшими Карлсонами, чтобы полюбоваться лучами Солнца и посмотреть, как оно по вечерам тонет в последних еще невысохших лужах-океанах.



Конечно, не в деньгах счастье. Но когда они есть, этот факт воспринимается гораздо проще. Уже спустя несколько сотен метров вниз от верхних уровней мегаполисов начинались районы трущоб. Обитатели этих этажей, не имея средств, чтобы расплатиться с жадными лифтерами, могли разве что мечтать о том, чтобы увидеть хотя бы отблеск звезды по имени Солнце. Но последнее буквально не могло пробиться сквозь ряды толстых тушек хозяев жизни, плотными рядами стоявших рядом с окнами, демонстрирующими картину внешнего мира. Сразу под трущобами начинались совершенно ужасные уровни, на которых правили бал криминальные авторитеты и бесчисленные религиозные маньяки, на счету каждого из которых было по несколько ритуальных самоубийств. Вообще, в этих местах не было места христианским добродетелям, ведь если тебе выстрелили в правый висок, то левый ты уже подставить не сможешь... Впрочем, помимо всех вышеперечисленных замечательных мест в каждом мегаполисе существовали и технические уровни, которые время от времени посещали инженерные работники, дабы подкрутить какую-нибудь контргайку да сыграть с коллегами женского пола партию домино на раздевание.

Именно в таком гостеприимном и душевном окружении придется действовать игрокам в качестве руководителя отряда UPA (Urban Protection Agency). Головорезы этой организации, судя по заявлениям на E3, занимаются безжалостными расследованиями всех серьезных преступлений, совершаемых на всех уровнях мегаполисов. На этот раз что-то ужасное произошло на фабрике «Настоящее мясо». В сумасшедшем доме одному художнику приснилось, что кровавые туши зверей в цехах организации превратились в огромные сочные гранаты, апельсины. И вот они висят на крюках, тихонько звенят. Конечно, к подобному предупреждению не отнеслись серьезно. А зря. Спустя некоторое время фабрика просто перестала работать. Техники, отправленные на выяснение причин остановки всех механизмов, бесследно пропали. Руководство UPA было вынуждено начать расследование...

Демо-версия **Project Eden**, продемонстрированная на E3, произвела на большинство посетителей неизгладимое впечатление своей графикой. Меньшинство же просто скончалось от разрыва сердца прямо на стенде разработчиков. Дело в том, что в игре применяется совершенно новый движок, доселе не опробованный ни в одном проекте. Поэтому судить о нем вы сможете лишь по скриншотам. Я же лишь добавлю, что в **Project Eden** применяются последние разработки в области mapping-технологий и морфинга.



Что касается самого игрового процесса, то в **Project Eden** игрокам придется управлять ударным отрядом UPA, состоящим из четырех бойцов. Причем руководить операцией можно будет как «вселившись» в какого-нибудь любимчика и наблюдая за происходящим из его глаз, так и заняв нейтральную позицию и наслаждаясь видом от третьего лица.

Стоит отметить, что на стенд Core Design многие шли исключительно ради того, чтобы узнать несколько новостей из личной жизни госпожи Крофт. Однако всего лишь немного пообщавшись с разработчиками на тему их будущего **Project Eden**, посетители как-то сразу забывали о знойной искательнице приключений, сосредоточив все свое внимание на деталях будущего райского проекта. Возможно именно благодаря этому на стенде игры так и не было зафиксировано ни одной сколько-нибудь серьезной потасовки. Красота — страшная сила!

SimsVille

Electronic Arts скрещивает два самых популярных проекта Maxis. Ну кто устоит перед Simcity в мире Sims?

Дмитрий ЭСТРИН



Платформа: PC
Жанр: стратегия/симулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis
Онлайн: http://www.ea.com
Дата выхода: начало 2001 года

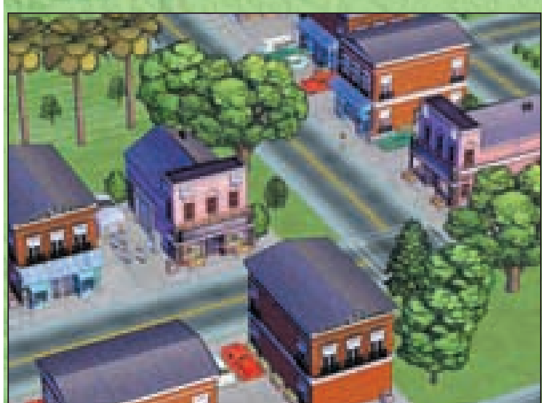
E3 PREVIEW

А никто и не сомневался... Maxis не смогла сделать из **SimsVille** сенсацию на E3 и, похоже, не особенно и старалась. Смысла, по крайней мере, в этом не было. Невероятный, хотя и вполне предсказуемый успех The Sims развязал Maxis руки и предоставил абсолютную свободу, которой контора и воспользовалась. Возможно, когда-нибудь игровые журналисты назовут такую модель поведения разработчиков синдромом охоты на оленей или как-нибудь еще. Конечно, сейчас Maxis обладает гигантским потенциалом, и более чем вероятно, что компании им удастся воспользоваться, но...

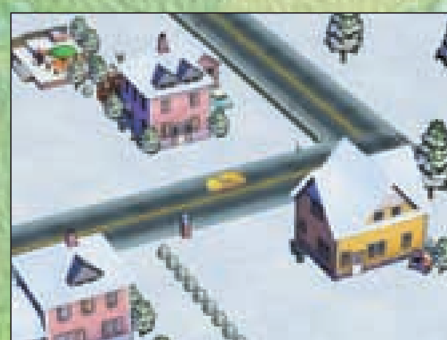
...Но если кого-то интересует мнение очевидцев, то должен заметить, что **SimsVille** решительно никого не смог впечатлить. Выглядит игра на данном этапе разработки более чем странно (я бы даже сказал: убого), а экзотика происходящего на экране способна заинтересовать разве что только оленей... В смысле — незадачливых любителей компьютерных игрушек, ставших с недавних пор ярыми фанатами The Sims в частности и творчества Maxis в общем.

Что будем строить на этот раз? Американскую деревню... Надеюсь, вы понимаете, о чем идет речь. Маленький провинциальный городишко, которому никогда не суждено стать гигантским мегаполисом. В лучшем случае — десяток магазинов, парочка ресторанчиков, возможно, кинотеатр, возможно, некое подобие музея, в котором хранится подделанный автограф первого президента и фотоальбом с пожелтевшими карточками. В обязательном порядке — школа, малолетние посетители которой все как один мечтают свалить из провинции, полицейский участок и пожарная каланча. Здесь никогда ничего не происходит и, что замечательно, никогда ничего и не происходило, и посему любое незначительное событие сразу становится общественным достоянием всех жителей города без исключения. «А вы слышали, что дядюшка Сэм вчера так налился пивом, что не смог дойти до дома?». Сельская идиллия: полицейские в кобуре носят бутерброды, а подгоревшую яичницу и свежее молоко в ресторане можно получить в кредит. Наша роль проста, как, впрочем, и обычно. Нужно сделать так, чтобы все были счастливы и довольны.

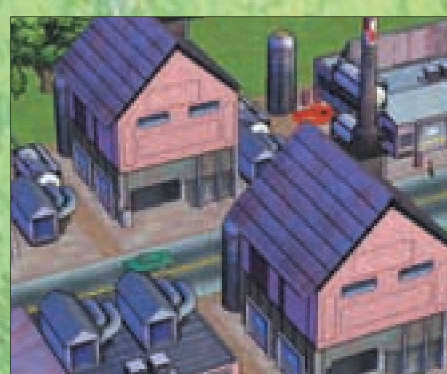




У жителей города наличествуют определенные потребности, которые необходимо быстро и вовремя удовлетворить. Водить за ручку в туалет, к счастью, никого не придется, но вот обеспечить товарищей-провинциалов местом работы, местом отдыха и магазинами, в которых они могли бы тратить свои зеленые деньги, придется. Конечно, чтобы граждане хорошо жили, они должны соответствующе зарабатывать. Именно поэтому главное в **SimsVille** — это все-таки работа. Строительство... нет, не небоскребов, а небольших и симпатичных контор, в которых наиболее продвинутая часть населения будет заниматься своим любимым делом — бизнесом, окажется центральным стержнем, вокруг которого и будет развиваться игровой процесс. Конечно, понадобятся и какие-нибудь маленькие заводики и фабрики, которые будут производить что-нибудь очень смешное, вроде носовых платков или шнурков для ботинок. В конце концов, вы сами заметите, насколько хорошо или плохо живет тот или иной индивидуум. Если, скажем, в доме отдельного забулдыги выбиты стекла, прохудилась крыша, а двери отсутствуют как класс, то это значит, что дядя зашибает не шибко большие деньги и, скорее всего, в ближайшее время съедет в соседний городишко, в котором появилась вакансия почтальона. А вот если какой-нибудь супермен раскатывает по городу на Ferrari, плавает в собственном бассейне и вообще ведет себя как плохо замаскировавшийся миллионер, то вполне возможно, что вам специально для этого товарища стоит возвести дополнительный магазинчик.







Как видите, концепция игры мало чем отличается от того же SimCity. Точнее, отличается только масштабами и тем, что у нас наконец появилась возможность наблюдать за жителями города.

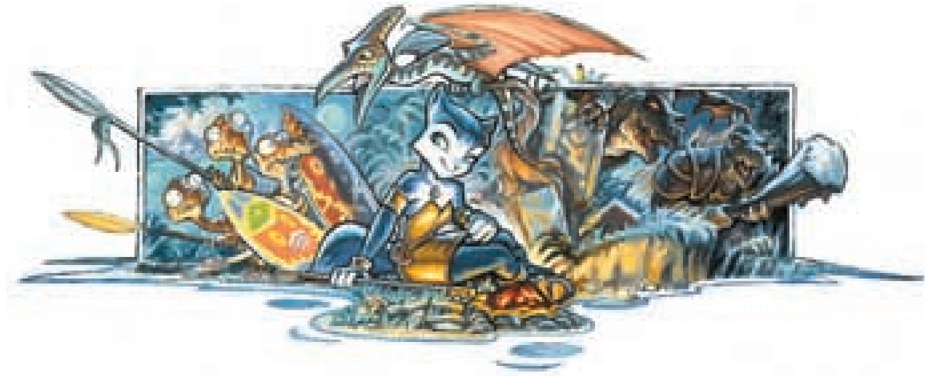
Графика в **SimsVille** весьма своеобразная. Несмотря на то, что с виду она двухмерная и рисованная, на самом деле все (ну, практически все) сделано в честном 3D. Легче от этого лично мне, честно говоря, не становится. Примитивизм хорош до тех пор, пока он не превращается в идиотизм. Хотя... до выхода **SimsVille** у разработчиков Maxis еще достаточно времени, так что, в конце концов, мы, возможно, увидим и совсем другую игру. ■

Dinosaur Planet

Проект "Zelda от Rare" наконец-то приобрел определенные очертания. Но заменит ли мир динозавров любимый Hyrule и станут ли симпатичные кошки милее Линка и Зельды?

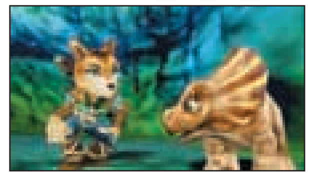
Александр ЩЕРБАКОВ

E3 PREVIEW







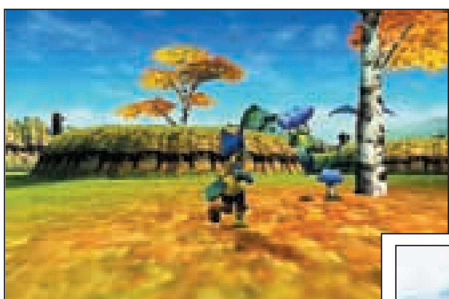


Похоже, Rare никогда не устанет делать бродилки в большинстве своем на основе продуктов своего большого партнера. Вот и сейчас мы имеем дело с **Dinosaur Planet**, очередной более чем перспективной игрой от английского разработчика, во многих местах подозрительно смахивающей, например, на Legend of Zelda: Ocarina of Time.

Вообще, несмотря на тянущийся процесс умирания Nintendo 64, Rare, надо сказать, более чем активно занимается производством игровой продукции для приставки, причем качество этой самой продукции неизменно оказывается весьма и весьма высоким, что иногда даже несколько удивляет.

Традиционно хорошее впечатление производит и **Dinosaur Planet**, несмотря даже на не хлещущую в разные стороны оригинальность и новаторский подход, а просто даже за счет своей добротности как по части игрового процесса, так и по части графического оформления. Последнее, к слову, выполнено настолько тщательно, что позволяет многим говорить о данном продукте, как об одном из самых красивых для нинтендовской консоли, хотя, заметим, по поводу игрового процесса и проработки сюжета также говорится немало слов восхищения. Кстати, что интересно, **Dinosaur Planet**, ко всему прочему, по всей вероятности будет и одной из самых крупноразмерных игр для Nintendo 64. Уже сейчас известно, что она использует картридж вместительностью в 512 мегабит плюс, ко всему прочему, намерена требовать обязательного наличия 4MB Expansion Pak, что о чем-то тоже да говорит. Не будет лишним, если я еще и добавлю, что сами разработчики считают **Dinosaur Planet** одним из самых амбициозных проектов последнего времени, при том, что, надеюсь, все знают, что кроме этой игры Rare была занята и занята до сих пор рядом далеко не второстепенных продуктов. И, в общем, все эти слова являются не просто беспочвенным расхваливанием очередной игрульки, в чем все и убедились еще на Electronic Entertainment Expo, где впервые представший перед публикой проект действительно наделал достаточно шума.





В **Dinosaur Planet** задействованы два основных персонажа: Sabre и Krystal, которыми по ходу игры вам придется по очереди управлять. Эта парочка, как обычно, должна спасти ни много ни мало вселенную от уничтожения, для чего эти кошкообразные существа прибыли на опасную Планету Динозавров, чтобы навести там шороху и уничтожить скрывающееся там зло. Зло это очень древнее, страшное, можно даже сказать, зло с большой буквы «З» — так еще более грозно. Кстати, несмотря на такую завязку в стиле мультфильмов для младшего дошкольного возраста, сюжет, по идее, развиваться будет достаточно активно и интересно и готовит нам массу сюрпризов. По крайней мере нас пытаются уверить в этом разработчики.

Вообще, **Dinosaur Planet** хоть и тяготеет к экшеновости и платформенности, ожидается, что в ней окажется и немалая доля ролевушности и адвенчурности, причем выходящая за рамки решения простеньких паззлов. Впрочем, кто знает. Об игровом процессе в деталях пока разработчики распространяться не очень-то настроены.



Ожидается, что, помимо основных двух героев, в **Dinosaur Planet** найдется достаточно большое количество персонажей второстепенных, с которыми можно будет, вероятно, пообщаться, получить дополнительные квестики и так далее. Само собой, не обойдется в игре и без разнообразных мини-игр, запихивание которых в подобного рода игры давно стало явлением чуть ли не обязательным. Еще одним неотъемлемым атрибутом Dinosaur Planet является участие постоянных для каждого из двух главных героев персонажей-сателлитов, облегчающих прохождение различных участков игры, помогающих открывать секреты, искать различные айтемы и выполнять еще кучу различной работы.

Кроме всего прочего, от **Dinosaur Planet** стоит ожидать предельно упрощенной системы контроля за персонажами и их действиями, огромное количество озвучки и серьезное разнообразие всей игры по оформлению, ландшафту и прочим тому подобным вещам. Также уделено пристальное внимание мимике героев игры, о которой пока можно сказать только хорошее, как и, в общем, о графическом оформлении в целом. О графике мы, в принципе, уже говорили, но лишнее упоминание лишним не будет, так как в **Dinosaur Planet** реально есть на что посмотреть.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: action/adventure
Издатель: Nintendo
Разработчик: Rare
Онлайн: www.rare.co.uk/recent/games/dino
Дата выхода: весна 2001



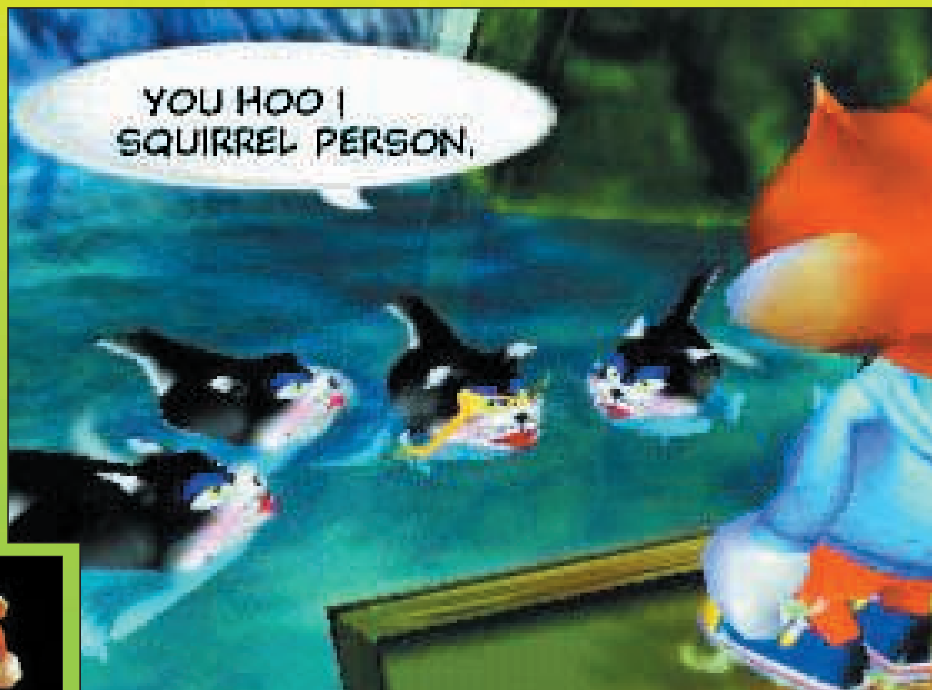
Когда разработка игры будет закончена, пока точно неизвестно, соответственно и сложно назвать дату релиза. Скорее же всего **Dinosaur Planet** появится или ближе к концу декабря, к Рождеству то есть, или же вообще весной следующего года, что очень даже вероятно. Так что только тогда мы наконец и узнаем, стоит ли новый продукт Rare всех этих многочисленных восторгов. ■

Conker's Bad Fur Day

Самая нахальная игра из всех, что когда-либо выходили под маркой Nintendo символизирует начало преображения создателей Mario и Zelda в "модную" компанию.

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

PREVIEW

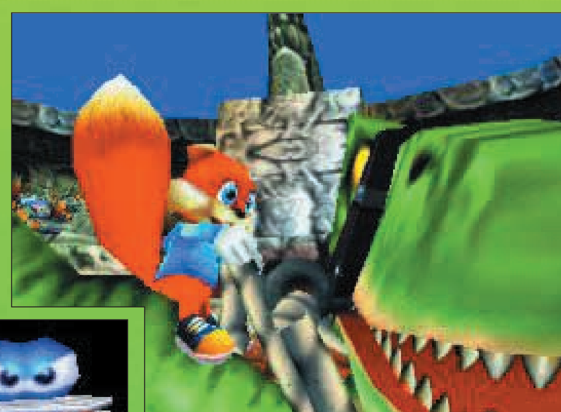


Похоже, что в двадцать первый век компания Nintendo войдет с окончательно переменившимся имиджем. Оставаясь лучшим и непревзойденным производителем детских игр, детище Hiroshi Yamauchi постепенно меняет курс в сторону игроков более зрелого возраста. Все признаки грядущей перемены налицо: выход чрезмерно артистичной Majora's Mask; появление на рынке первой нинтендовской игры с рейтингом «Mature» (то есть от 17 лет и старше) Perfect Dark; заявления Shigeru Miyamoto о том, что в его новом проекте на Dolphin Марио станет взрослее и моднее. И все же самым шокирующим признаком этой перемены стало явление народу обновленного **Conker's Bad Fur Day**.

Представьте себе самую жестокую игру, какую только можно вообразить. Море крови, бесконечная неугасающая канонада пушек, пулеметов, гранатометов и прочего оружия. Разлетающиеся во все стороны с характерными эффектами руки, ноги, головы и — о ужас! — даже внутренности врагов. А в центре всего этого... нет, не мрачный десантник с сигарой в зубах, а маленькая безобидная белочка. Правда, тоже с мрачной ухмылкой и неизменной сигарой, а еще в каске времен Вьетнамской, а может, и Второй Мировой войны и при полном параде. Бред сумасшедшего? Нет, это всего лишь несколько переосмысленный проект веселого платформера про белочек от создателей Banjo-Kazooie и Donkey Kong 64. Несмотря на то, что проект действительно задумывался как очередная детская игра с простыми и красочными уровнями, а также массой веселых мини-игр, Rare решила, что медвежатами, птичками и белочками народ уже сыт по горло, а вот гротескного супернатуралистичного мульттриллера не делал пока еще никто. В результате же **Bad Fur Day** превратился в один из самых неординарных игровых проектов последних лет, с массой иронических киношных калек, сцен неоправданного насилия (есть у американцев такой милый термин) и немотивированного сквернословия.













Вот такой милой игрой BFD был раньше

В основе своей оставаясь более-менее классическим платформером со стрельбой и поисками многочисленных предметов, **Conker's Bad Fur Day** выделяется из бесконечного ряда Donkey Kong'ов своим неповторимым графическим стилем и истинно английским черным юмором. В этом мире возможно все. Крошечный, но очень зубастый динозавр (которым наш герой пользуется в качестве транспортного средства) в одно мгновение расправляется с гигантским монстром, ошметки которого улетают в стратосферу. Склеротический демон смерти (весьма похожий на Мэнни Калавера из Grim Fandango) сначала нависает над бедной белочкой десятиметровой тенью, а в результате оказывается настоящим карликом. Любимая же хохма редакции — это фраза: «Teddiz! I hate theese guys», которая в оригинале произносилась Индианой Джонсом относительно змей, пауков, фашистов и прочих неприятных личностей в одноименной трилогии. Не менее примечательна и полностью скопированная из вступления к «Спасению рядового Райана» сцена высадки беличьего десанта в тыл к плюшевым медведям.

В **Bad Fur Day** использованы практически все последние технические наработки Rare: цветное освещение, качественная озвучка всех диалогов (до сих пор не верится, что такое возможно на картридже), поддержка expansion pack с непременным улучшением качества графики и чудовищный multiplayer на 4 человек. Плюс к этому традиционно огромные уровни, возможность ездить на танке или джипе, а также летать на самолете. Думается, что в обновленном варианте **Conker's Bad Fur Day** привлечет несомненно большее внимание утомленной детскими (хотя и зачастую гениальными) игрушками аудитории Nintendo 64, а главное, подготовит эту самую аудиторию к грядущей смене имиджа старой доброй Nintendo с выходом Dolphin. Кстати, по слухам, рабочее название консоли так нравится президенту Nintendo Hiroshi Yamauchi, что это имя вполне может стать ее официальным названием... ■

Disciples II: Dark Prophecy

Красивее Heroes of Might & Magic III может быть не только одноименный проект с цифрой 4.

Лев ЕМЕЛЬЯНОВ

E3 PREVIEW

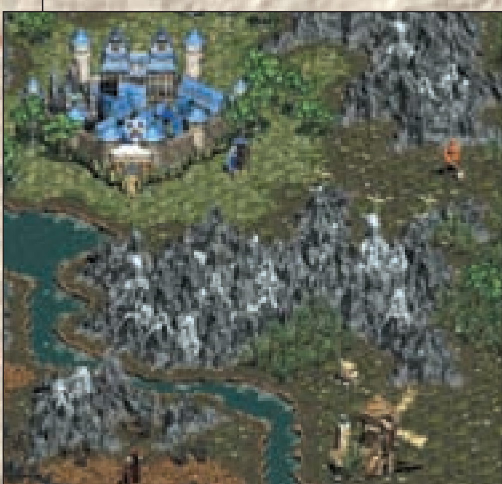
Disciples... Левая резьба минувшего года. Милая интересная игрушка, на которую все сначала наезжали, а потом садились и несколько недель не могли оторваться. Легкая в освоении, с наивной графикой и незамысловатым геймплеем, она обладала самым главным достоинством — отличной играбельностью. И за это ей можно было простить все. И из-за этого мы ждем продолжения, чтобы вновь оказаться в Священных Землях, где четыре расы по жизни точат друг на друга ножи... Впрочем, давайте по порядку.

Итак, канадская компания Strategy First делает сиквел своего стратегического хита. Главный художник этой игры Патрик Ламберт, тот самый, что создавал портреты юнитов в предыдущей серии, вновь весь в работе. Авторы учли критику, которая обрушилась на первую часть из-за ее, мягко говоря, отсталой графики, и отныне игра идет в разрешении 800x600 и в 16-ти битном цвете.

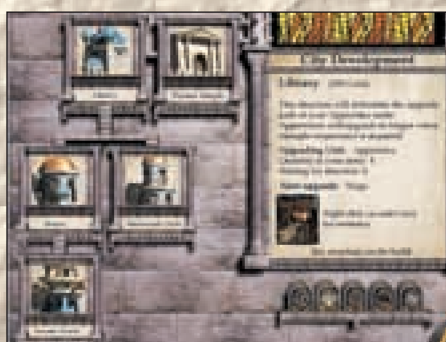
Сюжетно вторая часть отстоит от первой на десять лет, по сути, это продолжение хроник Священных Земель. Впрочем, те, кто в нее не играл, могут не расстраиваться: вступительный ролик вкратце покажет все события, произошедшие в предыдущей серии. Сейчас, десять лет спустя, начинает сбываться страшное древнее пророчество. Боги требуют крови, четыре расы готовы вновь обагрить свои мечи кровью врагов, а значит, нам предстоит пройти 28 миссий в рамках четырех кампаний и более 20 одиночных сценариев. Кстати, я не оговорился — рас по-прежнему четыре. Это Империя, Горные кланы,



Платформа: PC
Жанр: Turn-Based Strategy
Разработчик: Strategy First
Издатель: Strategy First
Онлайн: www.disciples2.com
Дата выхода: осень 2000



Проклятые Легионы и Орды Нечисти (а если попростому — люди, гномы, черти и мертвецы). Разработчики намеренно отказались от введения в игру новых народов, сосредоточившись на увеличении количества боевых единиц, повышении AI и разнообразии геймплея. Зато уж здесь они развернулись в полную силу. Судите сами — более 200 юнитов, включая 50 абсолютно новых (сюда входят как расы, доступные игроку, так и нейтральные, за которых играть нельзя), куча новых апгрейдов бойцов и героев (кстати, здесь их принято называть лидерами), полностью переработанный арт, более сотни доступных заклинаний и, что самое важное — отныне нейтралы перестанут быть всего лишь охранниками сокровищ и артефактов, а напротив — станут активно действующей стороной, их партии будут передвигаться по карте и атаковать! Более того, в зависимости от сценария, нейтральные партии могут иметь разные установки — стоять на месте, бродить



по окрестностям, защищать что-то, наезжать на всех встречных поперечных и т.д. Приведем один пример. Допустим, партия расы Драконов защищает горный проход. Одна из ваших групп вступает на охраняемую нейтралами территорию, и за этой партией начинается погоня. В результате через временно неохраняемый проход смогут пройти ваши основные силы. Более того, если путь Драконов пересечет какая-то третья партия, например, гоблины, то может случиться так, что они начнут охоту на этих бедолаг, позабыв про преследование ваших героев. В Disciples 2 будет еще много всяких тонкостей, а новые стратегические элементы обогатят и без того веселый и приятный геймплей.

Кроме того, авторы ввели систему триггеров, с помощью которых будут реализованы многочисленные события, связанные с выполнением квестов. Например, каждый раз, когда ваша партия пересекает кладбище, откуда ни возьмись выскакивают скелеты и нападают на нее. И это безобразие будет продолжаться до тех пор, пока вы не разгромите партию Некромантов, что, в свою очередь, будет означать начало нового этапа данного квеста. В целом же сюжеты стали более закрученными и «литературными».

Разумеется, подверглась переработке и боевая система. Здесь я должен сделать маленькое отступление. Дело в том, что в первых **Disciples** был очень сильный дисбаланс в сторону людей — их Архангел был самым крутым героем и не имел себе аналогов у других рас. Кто такой Архангел? Такая маленькая хрупкая девушка, которая ВООБЩЕ не могла атаковать врагов и была способна присоединить к себе только одного спутника. Так чего же в ней такого замечательного? — спросите вы. Всего лишь то, что она лечила, причем лечила хорошо. В связке с Файтером это создание могло вынести практически любого врага, встречаемого на начальной стадии игры. Поскольку их всего двое в команде, опыт набирался быстро. Денег на лечение тратить было не надо. А потом... потом девица крутела, могла присоединить уже 2-3 бойцов, которые в свою очередь апгрейдились... Короче, это был супер-юнит, так называемый overpower.

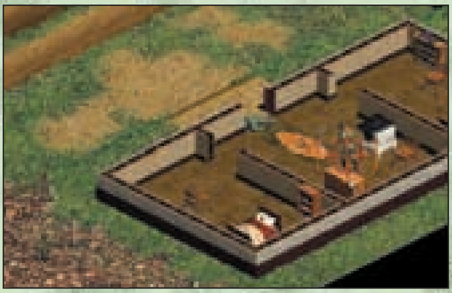
Так вот, возвращаясь в обсуждаемому нами сиквелу, необходимо отметить, что разработчики, похоже, подправили баланс сил. Кроме того, улучшен тактический AI противников (вот этого я, честно говоря, не очень понимаю: система боев настолько проста, что улучшать там особо нечего!). Окно, в котором протекает бой, теперь будет занимать весь экран. Соответственно, увеличились размер и детализация юнитов, которых можно будет выбирать не по портретам сбоку, а прямо на поле боя. Герои смогут нести на себе больше предметов, причем два слота специально предназначены для оружия и доспехов, а остальные — для артефактов, повышающих атрибуты. Введена возможность использования магических предметов прямо в бою.

Серия **Disciples** вряд ли сможет когда-нибудь стать такой же знаменитой и любимой народом, как Heroes. Однако, по-моему, в перспективе у нее есть шансы занять почетное второе место, потеснив угасающих Warlords и переусложненную Age of Wonders. Ждем осени. ■

Squad Leader



Платформа: PC
Жанр: Squad Level Turn-Based Tactical Combat
Разработчик: Avalon Hill
Издатель: Hasbro Interactive
Онлайн: www.avalonhill.com
Дата выхода: сентябрь 2000 г.









Что может быть лучше пошаговой стратегии? Да все, что угодно. Но мы их все равно любим.

Лев ЕМЕЛЬЯНОВ

E3 PREVIEW

Название конторы Avalon Hill хорошо знакомо всем любителям исторических wargames, неторопливым пошаговым стратегам и поклонникам многоступенчатых филигранных тактических операций. Однако признаюсь откровенно: будучи сам довольно упертым стратегоманом, я всегда относился к игрушкам, выпущенным данной фирмой, достаточно прохладно. Эти супернавороченные, ультрареалистичные и сверхдетализированные воргеймы неизменно нагоняли на меня тоску. Это были не игры в общеупотребительном понимании этого слова, а узкоспециализированные продукты, рассчитанные на совершенно особую фанатскую аудиторию.

И тут я вдруг узнаю, что **Squad Leader** — одна из многочисленных «классических» настольных игр от Avalon Hill — скоро получит свое воплощение на экране компьютера. Естественно, такую новость ваш покорный слуга не мог держать в тайне от читателей СИ — внимайте!

Вы — командир взвода отчаянных сорвиголов. Действующие под вашей командой солдаты находятся в самом эпицентре событий Второй Мировой, когда малейший перевес одной из сторон может решить исход грандиозных битв, а иногда — и всей войны. Играть можно будет за три стороны — американцев, англичан и немцев; соответственно, кампаний в **Squad Leader** тоже три — чтобы никому не было обидно. Если конкретнее, то, действуя за США, вам предстоит обеспечивать успех вторжения союзников в Нормандию, а за Великобританию — выиграть битву за полуостров Арнемленд (операция «Market Garden»). С Германией пока неясно. В каждой кампании будет 10 обязательных миссий и несколько случайных, в которых можно будет разжиться дополнительным оборудованием и экспой.

А теперь давайте на секунду отложим в сторонку восторженные пресс-релизы и как следует отшлепаем Avalon Hill. Ведь они по долгу своей работы ОБЯЗАНЫ хоть немного знать историю. И не могут они не быть в курсе, что исход войны решался не на западном, а на восточном фронте, и, как мы теперь понимаем, у немцев вообще не было никаких шансов с самого начала, с самого 39-го года и подписания пакта Молотова-Риббентропа. Но западному обывателю очень приятно думать, что войну выиграли именно они, и очень стремно — что они всего лишь помогли одному диктатору разгромить другого, намного более мелкого по масштабу. А между прочим, Англия весной 41-го года была на грани сдачи — т.е. подписания с Германией сепаратного мира на унизительных для себя условиях, с полной потерей влияния в Африке и на Ближнем Востоке. И Черчилль умолял Сталина вступить в войну и пугал его, что в случае капитуляции Англии СССР останется с Германией один на один. А Америка вообще сохраняла нейтралитет до тех пор, пока Германия сама ей не объявила войну после Перл-Харбора. И неужели наша прославленная Avalon Hill не в курсе, что исход Второй Мировой решался не десятком крутых англичан или американцев, а штрафными батальонами маршала Жукова, которые под ураганным огнем форсировали Волгу, Днепр и Одер, используя свои, надутые пузырем, шинели. А кто плавать не умел — тех заградотряды НКВД подбадривали очередями в затылок, это очень способствует быстрому обучению незнакомым навыкам. Жаль, скорее всего такого механизма получения новых скиллов не будет в нашей игрушке...

Все, отругали, обтерли эту мнимую «историческую достоверность» с подошв, продолжаем разговор о приятном. Итак, по сюжету и сути новый проект Avalon Hill больше всего напоминает старых добрых Soldiers at War, а по внешнему виду, оформлению и интерфейсу — Warhammer: Chaos Gate. Налицо очень милый дизайн, интерфейс, судя по скринам, — удобный и информативный, все красочно, нет этой нарочитой серости, которую так любят напускать разработчики игр про войну. Ландшафт трехмерный (вернее, многоуровневый), вид — изометрический.

Как проходит бой? Да точно так же, как в далеком UFO: Enemy Unknown: у каждого бойца есть определенное количество Action Points, которые тратятся на повороты, передвижения, стрельбу, перезарядку и смену оружия, лечение и т.д. Отходили наши — ходят ваши, и так далее, до победного конца. Ролевые элементы? Ну, куда уж без них в нашем деле. У каждого солдата куча параметров, свои достоинства и недостатки. Некоторые из этих параметров физические — сила, меткость и т.д., другие имеют эмоциональную природу — храбрость, удача. У каждого солдата есть биография, отражающая все переделки, в которых ему довелось побывать на протяжении этой войны. С боями наши подопечные накапливают опыт и становятся намного более эффективными бойцами. Игрок лично занимается экипировкой солдат перед боем и, судя по всему, сможет в какой-то степени управлять их ростом и развитием. Да и вообще, **Squad Leader** — это игра, важнейшую роль в которой играет личность командира взвода, его умение воодушевить солдат, поднять их дух, дать вовремя отдохнуть и т.д. И как показывает практика, в играх такого жанра уже к концу второй-третьей миссии геймер привязывается к бойцам как к собственным детям, начинает их холить и лелеять, а смерть такого рядового Райана — веская причина переиграть сценарий заново, даром что на выбор у вас имеется еще около 300 кандидатур, каждый с собственной биографией и способностями. Напоследок надо упомянуть о десятках всевозможных бронированных машин, пушках, танках и прочей технике, на которой, судя по всему, можно будет покататься.

У меня все. Ждем до сентября. ■

Seaman

Одна из самых оригинальных игр в истории скоро будет доступна и в английском варианте.

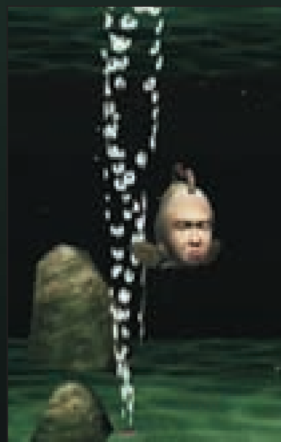
Жанр: virtual pet
Платформа: Dreamcast
Издатель: Sega
Разработчик: Vivarium
Дата выхода: лето 2000
Интернет: www.sega.com



Борис РОМАНОВ

E3 PREVIEW

Невероятный успех **Seaman'а** в стране Восходящего Солнца было довольно трудно предугадать. Поступившая в продажу в конце июля прошлого года, эта «игра» не смогла поначалу добиться признания у критиков и продалась в первую неделю довольно скромным тиражом. Зато впоследствии ей повезло не только стать одной из самых популярных игр в Японии, но и вызвать к себе горячий интерес на Западе, что, на самом деле, удивительно. Основной же причиной такого поворота в судьбе этой игры несомненно послужила ее уникальность. Мало того, что в ней игроку была предоставлена возможность общаться через прилагающийся к ней микрофон с ее «героем», так еще и этот герой мог впоследствии на все это дать свой внятный ответ. Каким образом все это было достигнуто, осталось многим до сих пор непонятно, однако иллюзию того, что у игрока в телевизоре живет выращенный им разумный организм, этот продукт создавал практически идеально.





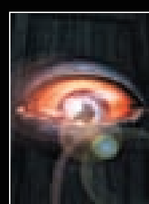


И вот вскоре, спустя целый год, переведенный на английский язык японский феномен наконец-то будет готов к потреблению американской и прочей англо-говорящей публикой. Стоит отметить, что к его локализации Sega подошла довольно серьезно. Американский **Seaman** поумнел, а также набрался новых слов и приколов. А это значит, что в таком виде он сможет с большей легкостью понравиться тамошнему покупателю.

Выход этого чудесного продукта пока намечен на начало августа. Тогда-то мы и сможем поподробней о нем вам рассказать.

Illbleed

Жанр Survival Horror приобретает новое значение.





Александр ЩЕРБАКОВ

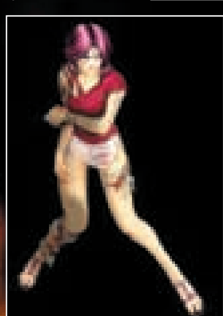
E3 PREVIEW

Платформа: Dreamcast
Жанр: 3D-action/adventure
Издатель: Sega
Разработчик: Climax Studio
Онлайн: www.sega.com
Выход: осень 2000



Illbleed можно было бы назвать очередной поделкой в стиле Resident Evil и поглумиться над игрой вдоволь, но, к большому сожалению гадких критиков, этот продукт Climax Studio нечто значительно большее, чем очередной стандартный survival horror-продукт.

Разработкой **Illbleed** занимается такая известная контора, как Climax Studio, о послужном списке которой, в общем, можно и не говорить. Так что, по крайней мере, идей (как с их воплощением — не знаю) в их новом проекте окажется достаточно, чтобы выделить его из ряда сходных по жанру игрушек.

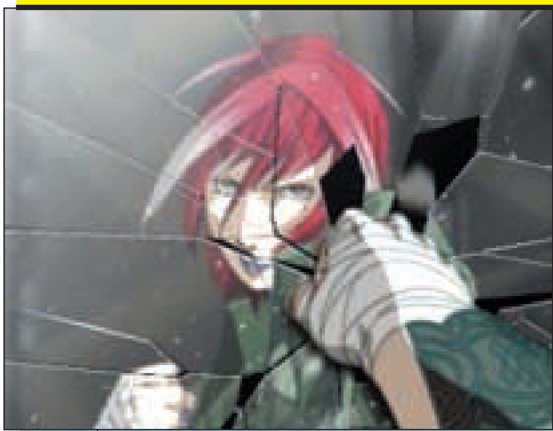


Основная заморочка в **Illbleed** такова. Вы — участник своеобразного состязания, победитель которого получит 1 млн. условных единиц. Суть этого самого состязания состоит в том, что вас отправляют в здоровенный «парк развлечений», в котором вам предстоит выжить. А сделать это вроде как относительно непросто, так как в парке этом, как водится, до фига монстров, ловушек, трупов ваших предшественников и тому подобных веселых штучек, без которых ни один поклонник жанра ну просто не может обойтись.



Естественно, все ловушки вам надо обходить, монстров бить и так далее, но делается все это с помощью не совсем привычных вещей. Дело в том, что в **Illbleed** разработчики добавили возможность ориентироваться в пространстве и вычислять опасность с помощью слуха, зрения, запаха, а также «шестого чувства». Согласитесь, интересно посмотреть на реализацию этого всего. Кроме этого, создатели игры решили приправить ее некой забавной вещицей, называемой heartbeat meter, то есть шкалой измерения ударов сердца. Нормальный уровень — 60 ударов в минуту. По ходу дела ваш персонаж будет постоянно пугаться, сердцебиение учащаться. Если же вы окажетесь запуганы окончательно, то сердце просто не выдержит. Впрочем, это в самом худшем случае, а так ваш герой просто может сильно запаниковать и начнет выкидывать коленца по ходу игры.

В Японии **Illbleed** собираются выпустить уже осенью, а позже последует и Штатовский релиз, дата которого пока неизвестна.



Persona 2: Eternal Punishment

Дизайн решает все. Новые откровения художников из Atlus.

Борис РОМАНОВ

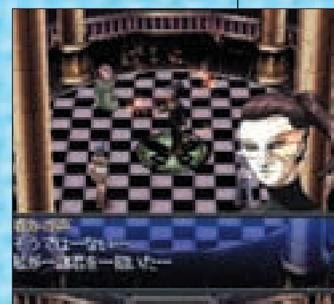
Жанр: RPG
Платформа: PlayStation
Издатель: Atlus
Разработчик: Atlus
Интернет: www.atlus.co.jp
Дата выхода: лето/осень 2000



PREVIEW

Еще одна такая игра, и я умру. Ну а если не умру, то стану самым ярым поклонником ролевых игр от японской компании Atlus. И все почему? Да потому что среди всех делателей японских RPG только она одна все еще пытается оставаться оригинальной. Причем оригинальной настолько, что ее игры боятся переводить на английский язык по причине их пугающей политнекорректности. Ну а то, что в них еще и постоянно принимают участие злобные демоны с японскими школьницами, а в их сюжетах постоянно проскальзывают такие темы, о которых в приличном американском обществе принято не говорить, только добавляет к ним дополнительную привлекательность в глазах многих поклонников видеоигр.

Возьмем, к примеру, описываемую здесь вторую «Персону», которая на самом деле является не просто второй, а второй частью второй «Персоны». Ее же первая вторая часть (**Persona 2: Innocent Sin**), вышедшая в Японии лишь год назад, так навсегда и осталась непереведенной на английский язык. Тем не менее, это не помешало ей оставить после себя след в сердцах определенной части западных игроков, что, в конце концов, подтолкнуло Atlus к локализации Eternal Punishment.



Как и в первой персоне, главными героями этой игры станут простые ученики старших классов одной из японских школ, которым, как обычно, придется бороться со злобными демонами не без помощи «персон». Последние будут действовать точно так же, как эсперы в шестой Final Fantasy, то есть будут обучать персонажей новым магиям и приходить на помощь во время боя. И, точно так же как и раньше, бродить по современному миру «персоны» вы будете, в зависимости от обстоятельств, то от первого, то от третьего лица, а во время боев вы снова сможете поговорить со своими врагами. Самой же интересной особенностью **Persona 2: Eternal Punishment**, помимо ее умопомрачительного дизайна, станет примененная в ней «система слухов», в соответствии с которой услышанная игроком во время игры та или иная информация может затем магическим образом материализоваться. Соответственно, в этой игре возможна и обратная ситуация, когда, не услышав слух, вы не сможете получить какой-нибудь бонус.

Все это чудо природы выйдет в Японии 29 июня сего года. Во всем же остальном мире вторую часть второй Персоны народ ждет лишь к ноябрю.

Dino Crisis 2

Capcom превращает 3D Dino Crisis в 2D Resident Evil.



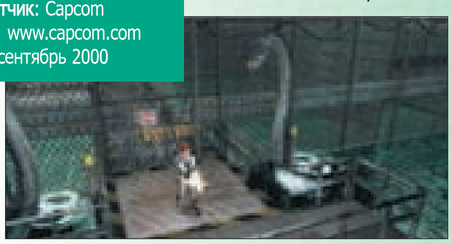
Александр ЩЕРБАКОВ

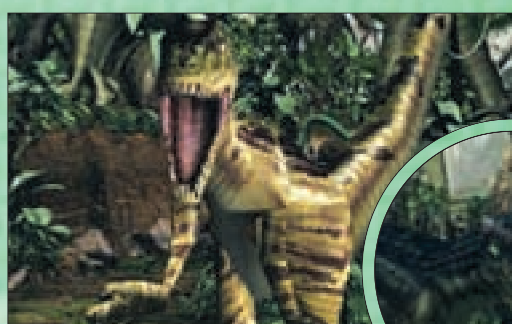
PREVIEW

Заменив один разок в Resident Evil зомби на динозавров и обозвав получившееся Dino Crisis, Capcom получила в свое распоряжение еще один хит, так что повторить этот трюк еще разок стало для компании делом чести. Надо же соблюдать традиции.

Что, на самом деле, удивительно, так это решение разработчиков отказаться в **Dino Crisis 2** от полной трехмерности, так радовавшей многих критиков в его предшественнике. Так что мы опять возвращаемся к старому Resident Evil с его пререндеренными бэкграундами, по мнению создателей игры идеально подходящими для второго кризиса и подчеркивающими красоту виртуальных джунглей со всей их бурной растительностью, в которых нам придется провести ощутимую часть времени, если мы, конечно, решим попробовать новое творение г-на Миками на вкус.

Платформа: PlayStation
Жанр: 3D-action/adventure
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Онлайн: www.capcom.com
Выход: сентябрь 2000







Из других изменений в **Dino Crisis 2** отмечается, прежде всего, возможность играть за двух персонажей: героиню предыдущей игры Реджину и новичка храброго молодца Дилана. По ходу игры они, по идее, будут подменять друг друга, как это было, например, в том же Resident Evil 3 Nemesis, что, вероятно, поднимет интересность (хотя мне это и по бубну, а «про интересность» я вставил для законченности предложения).

Но имеются вещи и позначительнее, и поважнее. Хотя кому как. Из них можно отметить появившуюся возможность навешивать оружие на две руки, увеличившееся количество доступной экипировки, а также более десяти новых видов противников. Но с противниками это еще не все. Разработчики решили отойти от поединков один на один, что встречается в подобных играх сплошь и рядом и позволит группкам



динозавриков атаковать вас одновременно, при этом не особенно увеличивая уровень сложности. Хотя, в общем, при этом говорится о «новом уровне искусственного интеллекта», так что я прямо и не знаю, что думать по этому поводу.

Выпустит игру в Японии Capcom уже в сентябре (чего тянуть-то), а на Западе (диком и не очень) где-то месяц спустя.

Самое время поговорить о вдохновении, господа... Вопрос этот более чем актуальный, ибо вот уже несколько часов я безуспешно пытаюсь придумать название для этой не самой обычной даже для "Страны Игр" статьи и с замиранием сердца жду, когда снизойдет оно - вдохновение. Может, для кого-то это окажется откровением, но работа игрового журналиста во многом зависит именно от этого элемента творчества. Иную статью можно легко написать за два часа, но готовиться к этому порой приходится неделю. Что такое вдохновение - вопрос весьма сложный. Ожегов, например, нашел сравнительно прагматичное, хотя и достаточно точное определение: вдохновение - это творческий подъем, прилив творческих сил... Даль менее конкретен, но все-таки также близок к истине. Так, если человек говорит, что его посетило вдохновение, то знайте, что он пробудился духом и сделался способным к высшему проявлению духовных сил. Конечно, словарь - вещь крайне полезная, но всех проблем он все равно решить не в состоянии. А потому с вопросом о том, что же суть вдохновение и как его получить, мы обратились к нашему общему хорошему другу - Levelord'у, дизайнеру уровней Duke Nukem и Sin, в настоящий момент работающему над Heavy Metal: F.A.K.K. 2. Levelord, впрочем, не стал отделываться общими фразами, а сочинил целую статью, которую мы и спешим представить вашему вниманию...



Пусть рулят Идеи!

Борис Романов

Должен признаться, мне очень приятно в очередной раз рассказать моим русским товарищам о своей работе. Хочу принести свои извинения за то, что я не знаю вашего прекрасного языка, но мне только остается надеяться, что все, что я напишу, будет правильно переведено. Итак, "Страна Игр" попросила меня поделиться, как и из чего я черпаю вдохновение, когда работаю над дизайном уровней... Боюсь, что если я раскрою все свои секреты, вдохновение мне раз и навсегда изменит, поэтому после прочтения забудьте все, что тут написано, и немедленно сожгите журнал!

Итак, мы поговорим о том, как освободить себя от всего лишнего, дав волю творческому потенциалу и став восприимчивым к тому, чем вы собираетесь заняться. Всего два шага отделяет вас от этой цели. Прежде всего, необходимо стать открытым для идей. Кому-то первый этап может показаться простым, но мне, например, для этого приходится отключать большую часть своего ментального программного обеспечения, ведающего каждодневным бытом. Ведь мозг человека устроен так, что ему приходится адекватно реагировать на те условия, в которых он оказывается, и вести себя соответствующим образом. Это все равно, что вести машину, обращая внимание на перекрестки, дорожные знаки и наличие бензина в баке. Когда мне, например, приходится созидать, я оказываюсь ближе к цели, пересаживаясь на заднее сидение. Пора передать управление идеям.

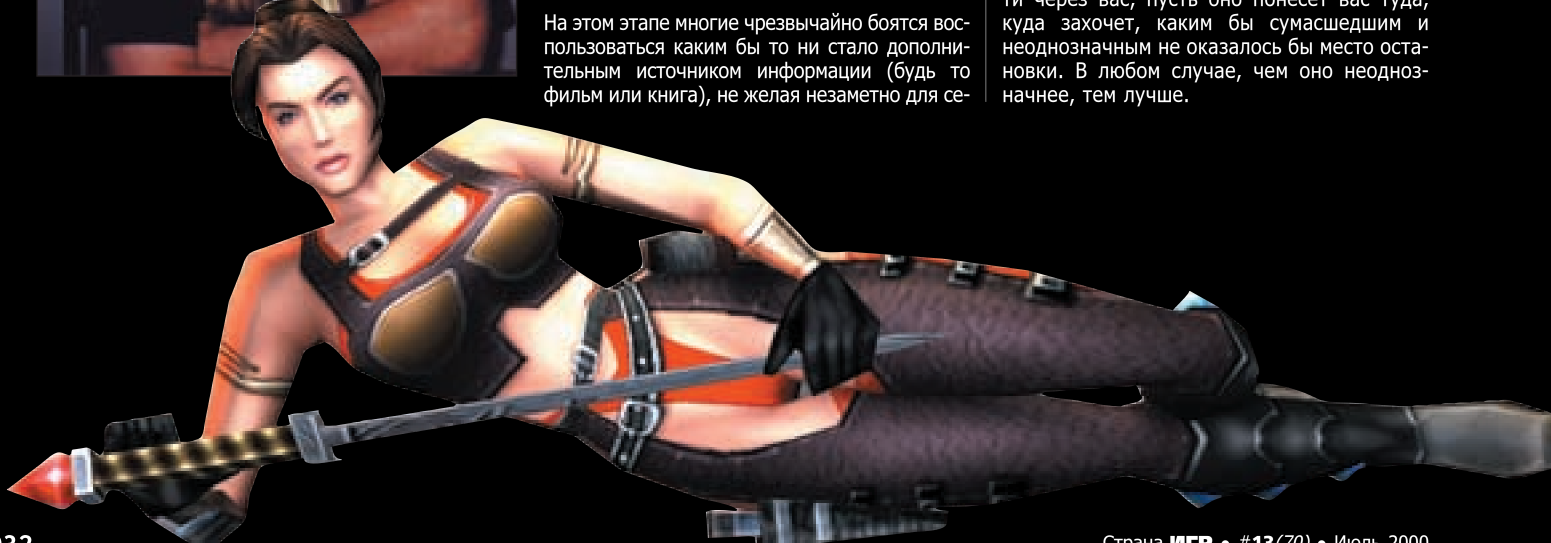
Следующий этап — непосредственные поиски вдохновения, о котором и идет речь. Частенько мне приходится завести машину, прежде чем место за рулем займут идеи. Несмотря на то, что порой бывает довольно сложно уступить водительское кресло, существует достаточно способов и ресурсов для того, чтобы найти вдохновение — это-то уж никогда не было для меня проблемой.

На этом этапе многие чрезвычайно боятся воспользоваться каким бы то ни стало дополнительным источником информации (будь то фильм или книга), не желая незаметно для себя украсть чужую идею. В этом случае вы не должны опасаться плагиата, поскольку ищете не идеи, а вдохновение. В мире искусства это называется "апроприация". Не бойтесь присвоить себе что-либо, поскольку вдохновение позволит вам адаптировать чужую мысль или идею, которая, возможно, в вашем изображении окажется совершенно другой. В принципе, даже если я, не заботясь о последствиях, просто копирую чужие изобретения, все равно в конечном результате у меня получается что-то свое, притом исключительно оригинальное. В моем случае есть только одно исключение, ограничивающее поиски вдохновения. Это — уровни из других игр.

Механизм моих поисков вдохновения чуть-чуть отличается от того, что изобразил Levelord, однако во многом с ним было бы сложно не согласиться. По крайней мере, нельзя написать статью, не забыв временно о том, что на дворе уже глубокая ночь, что завтра все равно выспаться не удастся, что надо что-то делать с сессией и т.д. И уж, конечно, перед тем, как начать творить, я ни за что в жизни не возьму в руки игровой журнал. Если за рулем должны оказаться идеи, пусть они будут оригинальны...

Источники вдохновения

Честно говоря, я не знаю, что означает слово "inspiration" (вдохновение) в русском языке. Английское слово происходит от латинского и образовывается путем соединения слова "spirit" (дух) и фразы "take in" (впускать). Это означает, что человек получает вдохновение, когда впускает в себя дух и целиком полагается на божью волю. На самом деле, мы действительно не обладаем способностью поймать вдохновение за уши и заставить его работать на себя столько, сколько нам понадобится. Вдохновение приходит только тогда, когда мы готовы его принять. Именно мы должны его почувствовать, соответствующим образом настроившись. Просто позвольте вдохновению пройти через вас, пусть оно понесет вас туда, куда захочет, каким бы сумасшедшим и неоднозначным не оказалось бы место остановки. В любом случае, чем оно неоднозначнее, тем лучше.



Julie Strain — Queen of the B Movies



Как она дошла до F.A.K.K.'а такого

Самое удивительное, что этимология русского слова "вдохновение" чрезвычайно похожа на этимологию английского "inspiration". Только чуточку сложнее: вдохновение — вдыхать — дух. А что касается всего остального... Взгляните еще раз на скрины Heavy Metal: F.A.K.K. 2 и тогда вы обязательно все поймете...

Фильмы:

Просто сядьте и пересмотрите Blade Runner или Alien. Бывают ведь такие моменты, когда вам не хочется снова бежать запускать компьютер, дабы изменить несколько физических параметров уровня. Я поражаюсь, как много всего можно вытянуть из фильмов. Буквально на прошлой неделе мне показалось, что никаких идей в голове не осталось. Потом посмотрел "Дюну"... На самом деле, я был уверен, что в этом фильме не осталось уже ничего, что я мог бы почерпнуть для дизайна уровней. Однако через полчаса я обнаружил, что сижу с карандашом и бумагой в руке и заканчиваю набросок уровня, который вы увидите в Heavy Metal: F.A.K.K. 2.

В общем-то, кинематограф в нашей редакции в последнее время стал играть особую роль. И появление рубрики Widescreen в журнале совсем не случайно. Фильмы и игры так тесно переплелись, несмотря на свои серьезные внешние отличия... Наверное, поэтому это действительно отличный и, пожалуй, неиссякаемый источник вдохновения и для нас тоже...

Книги:

Существует два типа книг, которые дарят мне вдохновение. Первые — это sci-fi или фэнтези-комиксы. Достоинства комиксов в том, что их много и все они сравнительно оригинальны. Я часто захожу в библиотеку со своим любимым карандашом и бумагой и возвращаюсь домой буквально набитый разнообразнейшими идеями.

Другие книги, которые я особенно люблю, посвящены классической и современной архитектуре. Классическая архитектура обладает удивительной магией, которая сохранилась до наших времен. Современная архитектура хоть и не успела пройти испытания временем, также должна быть чрезвычайно интересна для игрового дизайнера. Я довольно часто смешиваю архи-



тектурные эпохи и стили, создавая причудливые гибриды на уровнях.

Представьте себе, книги мы тоже читаем. Однако литературные вкусы у каждого из нас свои, что, в общем, должно быть заметно и по нашим статьям...

Сон:

Очень много замечательных идей я почерпнул из своих снов. Мои сны — это водительское кресло, которое занимает подсознание. Подсознание может завести вас в очень странные места, именно когда вы спите. Карандаш и бумага всегда хранятся рядом с моей кроватью, на случай, если я вскочу среди ночи, после того как увижу во сне клевую идею. Иногда мне продолжает снится, будто я занимаюсь игровым дизайном, но чаще всего возникающие идеи оказываются связаны с обычным, нормальным сном.

Игры мне, к счастью, снятся довольно редко. Последний раз я видел кошмар в связи с написанием прохождения Nightmare Creatures в Official PlayStation. Использовать же в статьях то, что я вижу во сне, удается далеко не всегда... Наверное, журналистика все-таки более организованный род деятельности, нежели игровой дизайн...

Полудрема:

Нечто очень похожее на сон всегда оказывается прекрасным источником для вдохновения. Неважно, когда вы провалитесь в это странное состояние — перед тем как заснуть или после того как проснетесь, — важно то, что в полудреме вы сможете маневрировать своим подсознанием, каким-то образом систематизируя свои мысли. Мыслительный процесс освобождается благодаря работе центра головного мозга, контролирующего пробуждение человека. Порой, правда, бывает очень страшно, когда жуткие воплощения подсознания мерещатся чуть ли не наяву, но главное в этом деле расслабиться, поверив в то, что рано или поздно вас посетит здравая идея, которую в дальнейшем можно будет использовать в своем творчестве.

Такое со мной, например, происходит чрезвычайно редко, и, по крайней мере, мысль о том, что промежуточное состояние организма между здоровым сном и созерцанием действительности можно применять в написании статей, мне пока еще не приходила. Впрочем, надо будет попробовать.

Водка:

Это как раз то, что вам должно особенно нравиться в России-матушке... Хочу отметить, что алкоголь имеет смысл принимать в мизерных долях и исключительно взрослым. В противном случае он не принесет вам ничего кроме вреда. Меня можно легко переспорить, и я с большой неохотой рекомендую пить водку в качестве одного из источников вдохновения... Впрочем, раз уж вы меня спросили, я вынужден признать, что частенько принимаю ее, но исключительно в творческих целях. В общем, будьте осторожны!

Не хотелось бы углубляться в изучение сего щекотливого вопроса, но, в целом, и здесь с Levelord'ом спорить не хочется.

На самом деле я не сказал ничего такого, чего вы бы не знали. Все равно все в конечном итоге зависит от человека, который попробует воспользоваться моими советами. Главное — почаще забывать о своих насущных проблемах, оказываться в ситуациях, когда мозг сам начинает генерировать идеи без особых усилий с вашей стороны, и не бояться искать идеи у других. Да, и всегда носите с собой карандаш и бумагу, поскольку лучшие идеи имеют обыкновение теряться из-за плохой памяти...









Heavy Metal F.A.K.K.2



Платформа: PC
Жанр: action
Издатель: Gathering of Developers
Разработчик: Ritual Entertainment
Онлайн: http://www.godgames.com
Дата выхода: август 2000 года

Ну вот мы и дожили до того прекрасного дня, когда настало время в последний раз перед выходом игры поговорить о Heavy Metal: F.A.K.K. 2.

Дмитрий ЭСТРИН

Будь на моем месте Вячеслав Назаров, он обязательно предложил бы поднять бокалы, я же отделаюсь скромными поздравлениями. Еще совсем недавно в ноябре прошлого года я выразил робкие сомнения в том, что скандальное творение Ritual Entertainment окажется хитом, и вроде бы даже высказал предположение о том, что такая бредятина может оказаться и провалом. Сейчас самый подходящий момент для того, чтобы взять свои слова обратно. Heavy Metal: F.A.K.K. 2 — это стопроцентный хит, который сможет на долгое время затмить призванных игровых авторитетов, а может быть даже окажется в состоянии вызвать необратимую переоценку ценностей в игровой индустрии.

Эта игра поражает воображение тем, что она чудовищно разнообразна, разнообразна настолько, что непонятно даже с чего начинать. Впрочем, думаю, будет нелишним повторить замечательную историю разработки Heavy Metal: F.A.K.K. 2, которая пока завершаться не собирается.

Итак, в незапамятные времена Кевин Истман создал широкоизвестных в России "Ниндзя-черепашек". Они здесь, впрочем, совсем не причем, но если придерживаться хронологического порядка, то надо будет признать, что начиналось все именно со злосчастных черепашек-мутантов. Потом пришло время для создания практически неизвестного в России Heavy Metal. Вселенная, придуманная Кевином, стала популярной, появились комиксы, телешоу, журнал... Вдобавок ко всему Истман женился на Джулии Стрейн, экс-звезде Пентхауса, (она, кстати, крупным планом изображена на обложке журнала, а также на его постере) и неожиданно для всех продал лицензию Heavy Metal команде разработчиков Ritual Entertainment. На вопрос, почему выбор остановился именно на создателях Sin, Кевин отвечал не односложно, отчасти нецензурно, но общий смысл его слов сводился к тому, что ребята там работают душевные... И закипела в Ritual Entertainment работа. Перво-наперво был куплен движок Quake III. Впрочем, он был самым тщательным образом переделан под нужды капризных дизайнеров, которых возглавляет сам Levelord. Разумеется, дело нашлось и для Джулии Стрейн. Она приняла участие в озвучке главной героини, предоставила свою фигуру для изучения игровыми дизайнерами и аниматорами (в числе последних, кстати, затесался Даррен Харт (Darren Hart), занимавшийся до этого разработкой Syphon Filter на PlayStation) и, разумеется, самым активным образом раскручивала творение Ritual Entertainment. И, кажется, именно Джулии принадлежит угроза в адрес Лары Крофт. Последней было обещано надрать задницу...

Ну, а теперь скажите мне, что это за игра? Вселенная от создателя "черепашек", промоушен от его женушки, красовавшейся в свое время на страницах "Пентхауса", дизайн от Levelord'а, движок от Quake III Arena, анимация от разработчика Syphon Filter, а название... Между прочим, игра получилась, не побоюсь этого жуткого слова, рулезная! И нет абсолютно ничего страшного в том, что так много вокруг нее оказалось намешано. Журналистам, например, это нравится — всегда найдется, о чем можно написать. А во всем остальном Heavy Metal: F.A.K.K. 2 — фактически шедевр.

Между тем, если вы упорно продолжаете сомневаться в том, что нас ждет нечто исключительно оригинальное, нечто из ряда вон выходящее, если вы ярый последователь классика, сказавшего однажды, что "Quake, он и в Африке Quake", то вы будете жестоко разочарованы, приготовьтесь... Начнем, однако, издалека. Не думаю, что многие удивятся, узнав о том, что в игре нам будет предоставлен вид от третьего лица. Если бы вид был от первого лица, то вряд ли мы могли бы оценить старания аниматоров, воплотивших в игре виртуальный образ Джулии Стрейн. Кстати говоря, если полгода назад мы недоумевали по поводу жадности разработчиков, пожалевших на модель главной героини полигонов, то теперь приходится признать, что свои ошибки они исправили.

Heavy Metal: F.A.K.K. 2 должен удивить любого еще и невероятно разнообразным игровым процессом. Теоретически каждому игра придется по вкусу. Для любителей action здесь — самые широкие перспективы. Если вы предпочитаете Tomb Raider, то можете быть уверены: в детище Ritual Entertainment точно так же придется скакать через пропасти, карабкаться по лестницам и уворачиваться от ловушек. Если вам по душе чистые adventure, то в Heavy Metal: F.A.K.K. 2 будет достаточно головоломок, большинство из которых мистическим образом



Левая кнопка отвечает за оружие в левой руке, правая — за оружие в правой. Эффектным кликом правой кнопки мы отстреливаем ногу одному товарищу, не менее эффектным кликом левой — сносим голову другому.

Разработчики говорят, что в процессе работы над системой боев в Heavy Metal: F.A.K.K. 2 они решили скопировать кусочки игрового процесса из различных файтингов. По слухам, особым успехом пользовались Virtua Fighter и Tekken, что, скорее всего, говорит о том, что ребята из Ritual Entertainment не особенно хорошо разобрались, что есть что. Впрочем, в самой игре все получилось вполне пристойно — яркое и забавное дрыгоножество и рукомашество







связаны с водой. Вода в игре выполняет роль некоего power-up, позволяющего на какое-то время улучшить физические характеристики главной героини. К примеру, она начнет быстрее бегать или выше прыгать. Вроде бы даже появится возможность выполнять какие-то более сложные комбо в контактных сражениях с монстрами. Так вот, любителям adventure предстоит отыскать хорошо запрятанные краники с водой, родники, фляжки, бочки и прочие сосуды. Конечно, было бы несколько простодушно и наивно полагать, что фанаты квестов от Sierra с восторгом воспримут сию информацию, а поклонники Лары Крофт навсегда изменят ей с Джулией. В одном можно быть абсолютно уверенным: любители action еще долгое время не смогут найти ничего лучше.

Разработчики внесли новаторские изменения и в систему боя с врагами. Начнем с того, что для каждого монстра будет рекомендовано использование какого-то особого оружия. Один не обратит никакого внимания на удары дубиной, но разлетится на мелкие кусочки после попадания в него ракетой, другой оригинал будет спокойно игнорировать крупнокалиберный пулемет, но легко умрет от легкого удара катаной. Конечно, при такой системе боя довольно сложно представить себе простое и адекватное управление, постоянно переключать оружие; однако, как это ни странно, разработчики из Ritual Entertainment с легкостью решили и эту проблему. Каким образом? Представьте себе, простым и элегантным. И даже, что совсем немаловажно, оригинальным. Главной героине предоставлена уникальная возможность применять одновременно два вида оружия. Подчеркиваю: два ЛЮБЫХ вида оружия. В одной руке — меч, в другой — пистолет. Или, скажем, в одной — пулемет, в другой — дубина. При этом использование любых видов оружия не заскриптовано. То есть вы можете стрелять или размахивать дубиной в любой произвольный момент, удобный для вас. Например, во время прыжка, сальто или падения. Как всем этим придется управлять? Безумно просто — мышкой.

плюс простые и легко запоминающиеся комбы. Трехмерный файтинг в и без того необычном action... Вы все еще сомневаетесь в оригинальности Heavy Metal: F.A.K.K. 2? Ну, ладно... Физика взаимодействия контактных видов оружия с телами монстров отработана просто великолепно. Так что если вам захочется отсечь какое-нибудь щупальце у очередного урода, то у вас даже есть возможность выбрать, какое именно.

Вы будете смеяться, но несмотря ни на что никакой жестокости в игре нет. То есть есть, конечно же, но ничего, что бы заслуживало нашего особого внимания, обнаружить, к счастью, а для кого-то и, к сожалению, нам не придется. Это не зверский Soldier of Fortune, страдающий прямо-таки немотивированной, какой-то извращенно-подростковой жестокостью, и даже не Half-Life. Стрелять в людей в Heavy Metal: F.A.K.K. 2 нам, как предполагается, не придется, а уничтожение монстров разработчики

постарались сделать веселым и не напрягающим занятием. Один — разлетается на мелкие кусочки, другой — просто растворяется. Кроме всего прочего, в игре представлены "не боевые" виды оружия. С их помощью нам придется уничтожать специфические препятствия на уровнях, опускать недосягаемые обычным способом рычаги и нажимать столь экстравагантным способом на кнопки. Существует в игре и оружие, которое хрупкая с виду дамочка будет держать в обеих руках. Одна из рук также может быть занята щитом или еще чем-нибудь. Не стоит забывать, что мир Heavy Metal чрезвычайно интерактивен, даже если у вас кончатся боеприпасы, не стоит бросаться на врага с кулаками: вы можете поднять с земли камень и швырнуть монстру в морду. Возможности, которые предоставляют игроку все эти нововведения, просто неисчислимы. Можно изобрести свою особую тактику боя, свой стиль борьбы с монстрами. Также в Heavy Metal: F.A.K.K. 2 существует возможность совершенствования некоторых видов оружия. Прежде всего это касается различных мечей, ножей и прочих колюще-режущих предметов. Для того чтобы набор юного мясника лучше колол и резал, нужно собирать самые банальные с виду кристалльчики.

По крайней мере, теперь, я надеюсь, ни у кого не возникнет желания сравнить Heavy Metal: F.A.K.K. 2 с Quake III Arena, Unreal или, что еще хуже, с Tomb Raider. Конечно, дополнительные преимущества предоставила камера от третьего лица. Возможность созерцания фигурки главной героини содержит не только эстетический, но и серьезный практический смысл. В великом множестве разнообразнейших действий, которые может совершить Джулия, было бы просто-напросто невозможно сориентироваться, если бы нам был предложен вид от первого лица. Это, кстати, одна из причин, по которым игру не стоит сравнивать с Tomb Raider — уж там-то таких проблем никогда и возникнуть не могло.

Дизайн уровней... По-моему, это — то, ради чего стоило бы приобрести Heavy Metal: F.A.K.K. 2, если бы даже по всем остальным параметрам он оказался бы совершеннейшим отстоем. Уровни, в принципе, просты и незамысловаты, прохождение линейно, а присутствующие головоломки вряд ли надолго задержат вас на одном месте. Имеется отдаленное сходство с MDK2: коридорно-аренная структура наилучшим образом способствует правильному усвоению динамичного игрового процесса. Серьезнейшую роль в прохождении Heavy Metal: F.A.K.K. 2 играют NPC. Во-первых, помощь, которую они оказывают в процессе, носит совсем не теоретический, а практический характер. А, во-вторых, NPC в игре очень много. То есть игнорировать их никак не удастся, даже если вы привыкли в играх пробегать каждый уровень напролом, не обращая внимание ни на что лишнее.

Игра просто набита разного рода контрастами. Отвратительный монстр и красавица Джулия. Прекрасные фонтаны на уровнях и чудовищные болота. Огромные ящики, в которых, судя по названию, хранится shit, и великолепный закат. Множество NPC и динамичный action. В конце концов, ко всему этому так быстро привыкаешь, что огромный меч в руках хрупкой главной героини не вызывает никакого удивления, а сексуальные детали архитектуры отдельных уровней просто веселят. Зачем, в конце концов, искать смысл в дизайне, который является продукцией чистого бреда его авторов? Надо отдыхать, отрываться, бредить вместе с авторами и не забывать смеяться. Ну кто, в конце концов, способен испугаться одного из боссов Heavy Metal: F.A.K.K. 2 — ушастого крокодила, стоящего на задних лапах, носящего очки и курящего сигару? Пусть юмор в игре малость дубовый, разве это помешает нам хорошенько отдохнуть?

Удивительно то, что дизайнерам удалось выдержать всю игру в экзотическом стиле техно-фэнтези. Получилось даже в некоторой степени изящно. Если перечислять все особенности дизайна, то, боюсь, нам придется углубиться в дебри психоанализа, без которого понять, что имели в виду разработчики в каждом отдельно взятом случае, не представляется возможным.

Что касается графики, то тут впечатления не такие однозначные... Стоило ли приобретать движок Quake III Arena, чтобы потом его чуть ли не полностью переделать? Может, у Ritual Entertainment не было соответствующих ресурсов для разработки собственного движка? В любом случае Heavy Metal: F.A.K.K. 2 на данный момент не представляет собой что-то совсем уж уникальное с графической точки зрения. Нам сразу придется отметить некоторое однообразие текстур, все же недостаточное количество полигонов на объектах и моделях персонажей и минималистские подходы дизайнеров к разработке уровней. Хотя здесь достаточно исключений, которые способны обрадовать даже самого требовательного игрока, все-таки все технологические особенности дизайна исключениями и остаются.

В любом случае игра вырисовывается сверхнеобычная. Яркие творческие личности, работавшие над Heavy Metal: F.A.K.K. 2, сделали игру такой, какой она оказалась в итоге. Отвязный хулиганский стиль, бешеная динамика и невероятное разнообразие игрового процесса — все это нам предстоит оценить совсем скоро..



ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

GAMEZ И WAREZ: ТОТАЛЬНЫЙ ОБМАН!



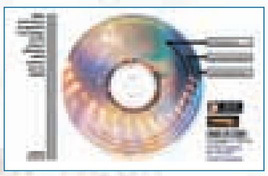
«Программы и игры — это как секс: удовольствия больше, когда не платишь!»

Линус Торвальдс (создатель Linux'а)

Откуда взялось заковыристое и звонкое словечко — **Warez**? Многие полагают, что прототипом послужило множественное число английского слова **softWARES**, т.е. «программные продукты». Возможно, это так и есть.

Сегодня же под **Warez'ами** понимают практически весь нелегальный софт, складированный в Интернете — взломанные коммерческие программы, украденные дорелизные версии игр и ОС, коллекции «кряков и хаков», незаконно «перелитые» в **MP3-формат** музыкальные альбомы, приставочные **ROM'ы** и **BIOS'ы** для эмуляторов, игры категории «**Abandoned Ware**» и т.д. и т.п.





Да, и заранее извинимся — против обыкновения в этой заметке будет минимальное количество. Сами понимаете — специфика темы...

ЧТО, ГДЕ И КАКИМ ОБРАЗОМ?

Необходимый и достаточный признак, по которому программное обеспечение и игры квалифицируются **a.k.a. Warez** (или, соответственно, **Gamez**...) заключается в том, что пользователю бесплатно предлагается то, за что обычно требуется платить (от десятков до многих тысяч долларов). «Крякнутые» программы либо некие утилиты, патчи, заплатки для системного реестра или иные способы устранения ограничений **shareware** и демо-версий (например, советы по самостоятельной вивисекции «прог» **Hex Editor'ом**).

Найти такого рода «продукты» как в мировом Интернете, так и в его российской части — не вопрос, тут даже не придется прибегать к услугам популярных у сетевого андеграунда поисковых машин типа **Astalavista** или **New Order**. При известной фантазии очаги **Warez'а** или **Gamez'а** без проблем обнаруживаются даже в Рунете легким напряжением пары-другой извилин в сочетании с минимальным представлением о текущей моде на «говорящие» имена доменов.



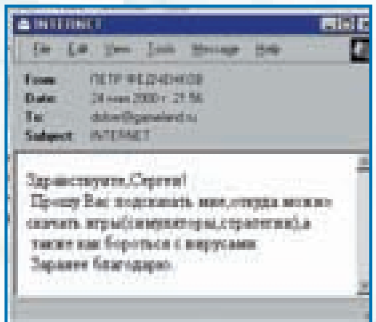
Халява в Интернете – игры, программы, DVD-фильмы... Увы, чаще всего – обман!

Попробуем, например, набрать в адресной строке браузера что-то вроде «**crack.ru**» или «**www.crack.ru**» и... готово — нас приветствует отменная отечественная искалка по **Warez'ным** страничкам и серверам, версия 1,0 бета! Вводите название искомого продукта и, если он хотя бы минимально популярен и хоть чуток полезен, получите немало ссылок на хаки, кряки и бесплатные версии.

Конечно, каждому из нас понятно — пользоваться такими методами нехорошо, честный человек должен заплатить разработчику за его труд. Или, если сразу выкинуть 30-50 долларов за игру рука не поднимается (а вдруг это ерунда какая-нибудь!), то сначала скачать демо-версию (или **shareware**) и оценить «потребительские свойства продукта». А уже потом расставаться с деньгами и жить со спокойной совестью, зная, что не крадешь...

В СЕТИ МЫ ВОРУЕМ МЕНЬШЕ ВСЕХ! ПОКА...

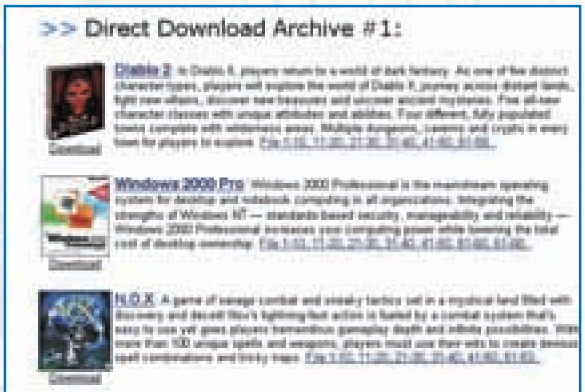
Однако реальность такова, что Россия, наряду с Китаем, Гонконгом, Индией, Болгарией и прочими странами, пока что лидирует по части **Gamez-Warez'ного** софта во многих его видах и в особенности тех, что на компактах. Впрочем, даже в самих США около 40% ПО установлено нелегально. Стоит ли этому удивляться, ведь 50-70 долларов за игру немало даже по западным меркам, что же говорить о нас?



Товарищ Ф. понимает, что, «скачав игры», он будет долго бороться с вирусами. А играть, может, и не придется...

Но, любезные российские интернетчики, спешу вас утешить — основной ущерб разработчикам наносим не мы, а именно производители пиратских компакт-дисков, продающихся на рынках, в универмагах и у метро. У них и тиражи, и цены доступные, и русификация освоена.

А для большинства обитателей Рунета скачать уже и 40-60 Мб большая проблема, что же говорить о 100 и более мегабайтных релизах **Diablo 2**, **QIII**, **NOX'а**... На наших линиях просто разоришься! Лишь немногие счастливчики, сидящие на выделенке, **DSL** или хотя бы на **ISDN** могут с разумными издержками регулярно заливать новинки прямо из Сети. Конечно, с наступлением в России эпохи высокоскоростного доступа картина может измениться, но пока путь для многих один — на рынки и прочие злачные места, дабы пополнить карманы наших пиратов.



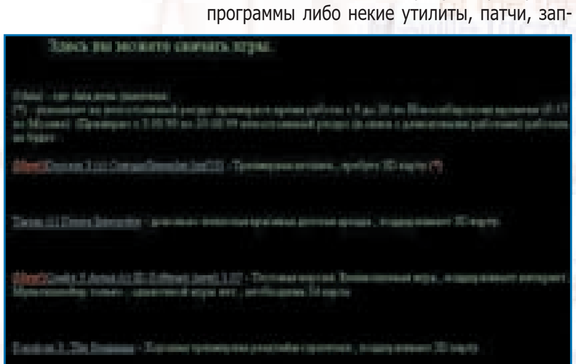
Ловля юзера на живца

Для целостности картины упомянем, что немалую напасть для доходов разработчиков представляют также приводы **CD-ROM'ов** с записью (копию игры для друга!), клубы по обмену б/у дисками, нарушение условий пользования (лицензия на одну копию, а продукт инсталлирован на пяти машинах) и т.д.

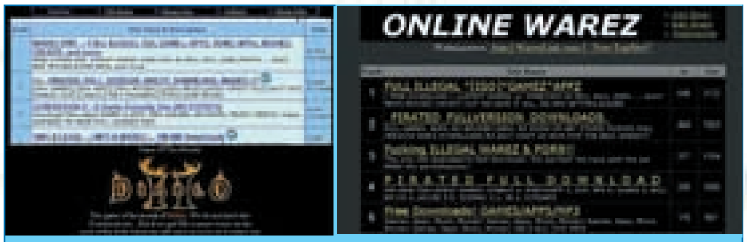
ОТКУДА БЕРУТСЯ GAMEZ'Ы?

Но все же первородный грех лежит на Интернете!

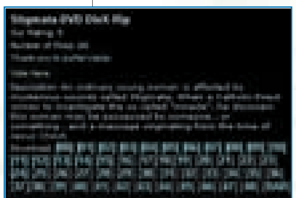
Дело в том, что распространяются **Warez'ы** и **Gamez'ы** большей части по Сети. Занимаются



Gamez в Рунете



Заветные рейтинги Клик-машин





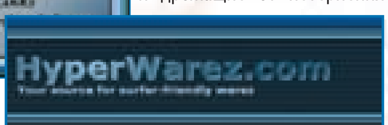
этим так называемые дистрибьюторские группы, состоящие частью из фанатичных приверженцев свободы распространения информации (а игра ведь тоже — информация...), частью из дельцов, делающих неплохой бизнес на тиражировании украденного и взломанного добра. К дистрибьюторским группам примыкают постоянные команды хакеров (любителей и профи), соревнующихся за то, кто быстрее и изящнее сломает установленную производителем защиту. Их реквизиты и анонимные адреса вы всегда найдете в файлах ***.nfo**, сопровождающих пиратский релиз.

Как пример подпольного «мастерства» можно привести многие из распространяемых у нас казалось бы «защищенных» игр, скажем, присутствующий в нескольких вариантах нелегальный **Unreal Tournament**, оригинал которого защищала кодированная область на дисках (в исходном-то виде игра занимает 2 диска, а у пиратов — один). В результате работы хакеров защита сломана, запускаемый файл — переписан, а как побочный результат — игра официальными **patch'ами** напрямую не апгрейдится, оставаясь «навеки молодой» в версии 400. Если вы, конечно же, не освоите пару-другую приемов по отбору, переименованию и замене файлов. Тогда — да, апгрейд возможен...

Из других проблем (для многих хакнутых игр) — невозможно играть в Интернете, не работают редакторы уровней, всяческие глюки и зависания. Но зато игрушка была куплена примерно по 1,5 рубля за доллар...

И все же, если очень хочется чего-то самого свежего, еще отсутствующего у пиратов или не «русифицированного», а моральная и административно-уголовная сторона вопроса по какому-то недоразумению не волнует, то путь один — в Интернет. К тому же развитие вышеупомянутых высокоскоростных видов доступа и катастрофическое удешевление **ZIP drive'ов** прямо-таки провоцирует на перекачку сотни-другой мегабайтов в офисе и благополучную их транспортировку на метро домой.





«Честный сайт»

GAMEZ— БОРЬБА *ЗА* КЛИКИ!

...Итак вы на великолепной линии **T1**, в **ZIP'e** и **CD-R** заряжено по новенькому диску, и дрожащие от нетерпения пальцы набирают в поисковике, ну, скажем, «**+gamez +Diablo2**».

Жмем **Enter**. Ого! Сто тридцать три ссылки, причем больше половины обещают бесплатную загрузку. Да еще вон и **Warcraft III** указан. Неужто и его уже украли? Прямо недоделанным... А вот и **Age of Empires III**... Ч-черт, хватит ли места на жестком диске?!

НЕ *ТОРОПИТЕСЬ.* ЗАДУМАЙТЕСЬ *НА* МИНУТКУ

Вам не кажется странным, что 90% пиратских сайтов существует вполне легально, под «громкоговорящими» и приличными адресами (всякие там warez.com, **Robin Hood Warez**, **Hyper Warez** и т.п.), а не скрываются на общедоступных бесплатных хостингах типа **Geocities** или **Xoom** (хотя и там имеется такое)? К тому же, судя по копирайту, многие живут таким образом уже не первый год, открыты, само собой, круглосуточно и плюют с высокой башни на всякие там **BSA**, **АБКП** и **SPA** (**http://www.spa.org/**) — организации, борющиеся с пиратством.

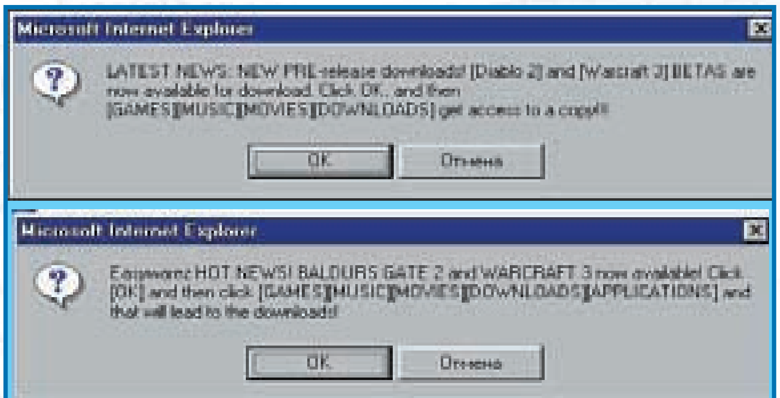
В чем же тут дело? Ведь бесплатный сыр (**Gamez'ы**), как мы уже хорошо усвоили, только в мышеловках!

Что ж, ларчик открывается довольно просто. «Хакерские» сайты делятся на три совершенно по-разному функционирующие категории. Для удобства рассмотрения назовем их условно так: «клик-машины» (**К-сайты**), «честные» (**Ч-сайты**) и «профессиональные» (**П-сайты**).

Сейчас вы все поймете...

КЛИК-МАШИНЫ

К-сайты — это самое неприятное явление Интернета, особенно для неподготовленного и неопытного пользователя. Как чаще всего и бывает в нашей жизни, подоплека всех гадостей — желание поживиться за чужой счет.



Это не информация, а перенаправитель

К-сайты устроены так, чтобы пользователь, влекомый как муха на мед интересующим его содержимым, совершил побольше кликов во благо держателей данного ресурса. Полученные же обманным образом клики и посещения накручивают рейтинги **К-сайта**, что, в свою очередь, ведет к увеличению выплат от рекламодателей владельцам этого обманного сервера.

Кстати, реклама на всех типах сайтов достаточно специфическая. Понятно, что солидные фирмы не станут напрямую давать свои баннеры на пусть и популярные, но все-таки полу- и нелегальные коллекции **Warez'ов** и **Gamez'ов**. А вот отнюдь не респектабельные порнографические и эротические сервера, получающие огромные доходы буквально из воздуха, охотно предоставляют свою рекламу и делятся деньгами. Так что будьте готовы к неожиданному появлению голых теток вместо вожделенного **Gamez'a**. Огорчаться не надо, просто рассматривайте это как плату за риск посещения «клик-машины».

Основное средство сбить геймера с курса на **Gamez'ы** — разнообразные перенаправители (**redirector'ы**), экраны псевдорегистрации, особым образом спроектированные страницы и всплывающие окошки сообщений. Короче говоря, любая мелочь, будь то запрещение «правых» кликов или отключенная статусная строка, служат одной цели — создать видимость того, что геймер вот-вот попадет на **Gamez'ный** склад, но не догадался, что «едет» совсем в другую сторону! Вот еще пара кликов, затем нажать на эту ссылку, потом кликнуть там...

В итоге все ведет к тому, что при пониженных установках безопасности в браузере пользователя потащит по Сети как щепку в омут — ведь многие перемещения между страницами «клик-машины» автоматизированы. Геймер-неудачник насильно посетит несколько порносайтов, каждый их которых попытается послать его по цепочке дальше, к своим собратьям. Те, в свою очередь, перекинут клиента на залежи нелегальных **MP-3'шек**, оттуда опять на **Warez'ы** и т.д. и т.п.

Особенно эта бодяга досаждает при хорошей скорости связи — все новые и новые окошки открываются быстрее, чем вы успеваете закрыть их предшественников. Лавина накатывается, и остановить ее может лишь комбинация из трех пальцев на заветных кнопках «**Ctrl+Alt+Del**»...

А как же **Gamez'ы**? Что ж, если отобьетесь от не заказанных посещений прочих сайтов, то вас, возможно, и направят на некий ресурс со списком нелегальных игр. Но вероятность того, что вы и оттуда не направитесь в долгое путешествие по Интернету, увы, совершенно невелика...

КАК *ЖЕ* УЗНАТЬ, *ЧТО* ПЕРЕД *НАМИ* К-САЙТ?

Основными настораживающими признаками должны стать следующие:

1. Затрудненный вход на сайт с инструкциями типа «...нажмите на ссылку 1, открывшееся окно не читая закройте. Затем нажмите ссылку 2, появившееся окно сразу закройте, после этого вернитесь на нашу страничку и щелкните на ссылке **Enter**...».

2. Принудительно отключаемые при попадании на сайт строка состояния и панели инструментов (**Status bar и toolbars**).

3. Разнообразные всплывающие сообщения и окна, предлагающие кликнуть для попадания на **Warez** и **Gamez**.

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

4 Отключенный или выставленный эквивалентно «левому клику» «правый клик» (то есть нажатие правой клавиши на такой страничке чаще всего вызывает срабатывание гиперссылки, а не вызов локального меню).

«ЧЕСТНЫЕ *САЙТЫ*»

В отличие от **K-сайтов**, **Ч-сайты** с гордостью оповещают, что они, мол, расположены к пользователю (**user friendly**) и не будут никого дурить ложными ссылками и перенаправлениями. Чаще всего так оно и есть. Действительно, такие нелегалы, как **Hyper Warez**, прямо указывают, где лежат заветные **Gamez'ы**, **DVD** фильмы и прочее добро. Никто принудительно не меняет настроек браузера, правая клавиша работает, как ей положено, огромные игровые архивы заботливо поделены на 50-70 кусочков для удобства скачивания.

Вот только что из них соберется на вашем жестком диске после многодневного **download'а**? Может и игра, а может и битый архив. Мы это дело не проверяли, да и вам не советуем — жалко бесцельно потраченного времени и усилий.

Для особо интересующихся уточним, что гиперссылки на небольшие и относительно старые игры (**Duke Nukem, Descent**) чаще всего ведут на общедоступные бесплатные хостинг-сервера, и с этим все, по большому счету, ясно — фанаты, что с них взять...

А вот самые современные и «горячие» релизы размещаются, как правило, на серверах типа **I-Drive'а** (**www.idrive.com**) — Интернет аналоге сетевого жесткого диска с защитой парольным доступом личных разделов. То есть с точки зрения закона картина получается следующая: владелец **Ч-сайта** на законных основаниях создал в Сети **back-up'ы** своего — правда частично уворованного — софта и «по рассеянности» предоставил доступ к нему всем и каждому.

Понятно, что, попадая на **I-Drive** по ссылке с **Ч-сайта**, пароль вы уже «знаете» и в директорию с файлами того же **WCIII** проникаете свободно, но... Загвоздка же тут в том, что количество одновременно установленных соединений с «интернетовским **HDD**» лимитировано (в силу ограниченной пропускной способности канала связи; ср. с **ftp-сайтом**), и нетерпеливый пользователь, скорее всего, уйдет, ничего не закачав, обозленный надписью «Подключитесь позже!». Более того, по моим наблюдениям она (надпись) постоянна как надгробная плита, и весь этот финт с **I-Drive'ом** больше похож на отмазку «мы же хотели вам помочь, но что-то не получается», чем на реальный способ дать кому-то поживиться украденным софтом.

Опять таки может оно и к лучшему.

ПРОФИ

П-сайты и есть те самые заветные подпольные склады и распределители **Gamez'а**. Тут все строго — вот ссылка на релиз (в 90% случаев через анонимайзер, скрипт, редиректор, очень-очень редко — непосредственно на файл), бери и качай. Подвохов нет никаких, так, немного порно-баннеров, для материального оправдания хостинга, но все — строго на добровольной основе.

Найти настоящий **П-сайт** не очень-то и легко, проще всего это делать, обратившись на соответствующие поисковики (**Astalavista**, **Game Guru** и т.д. на культовом домене **box.sk**). Но, господа, знайте — тут царствует андеграунд, и практически 100% залитого оттуда софта — криминал с точки зрения органов правопорядка и юстиции! Ну а уж о вирусах говорить не приходится — как кому повезет.

Увы, но на этом тему **П-сайтов** предлагаю считать исчерпанной.

ИТОГИ

Что же у нас в сухом остатке? Не так уж и мало. Надеюсь, для многих теперь понятно, что вероятность «запросто взять в Сети **Warcraft III**» совсем не велика, и без минимальной спецподготовки и кое-каких базовых навыков геймер обречен лишь на безумно долгий круговой марафон по порносайтам и музыкальным барахолкам. «Осеменив» их при этом энным количеством дармовых кликов и заодно подарив провайдеру впустую потраченное время на линии.

В «лучшем» же случае геймер беспрепятственно зальет на диск сотню-другую мегабайтов, чтобы с огорчением убедиться в неработоспособности полученного задаром продукта.

Вам это надо? Наверное, нет.

Потому мой совет будет таков: если точно не знаете, в «правильном» ли вы месте, не уверены хотя бы на 90% в результатах затяжного download'а или ощущаете дискомфорт от пребывания на данном сайте — бросайте все и бегите оттуда! В Интернете масса действительно интересных и полезных во всех смыслах мест, не тратьте время! А долгожданную игру банально купите в магазине или, так уж и быть, стрельните на время у товарища ее резервную «золотую» копию. Из Сети же пусть качают «профессионалы» и те, кому себя совсем не жалко.

СИ-*ONLINE*

ЭКСПЕРТ: Наталья **ДАВЫДОВА** *(nata@gameland.ru)*

CHRON*X*

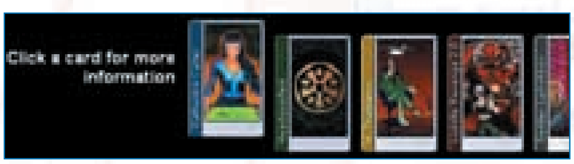
Платформа: PC
Жанр: on-line CCG
Издатель: Sony Online Entertainment
Разработчик: Genetic Anomalies
Онлайн: http://www.station.sony.com/chronx

Во всем мире жанр **Collectible Card Game** (**CCG**) переживает подъем, развиваясь и приобретая большую популярность. Возникнув на основе настольных карточных игр, в виртуально-интерактивном варианте **CCG** не только получили более широкие возможности, но и приобрели новые черты. Поэтому неудивительно, что **Chron X**, развиваемая **Sony Online Entertainment** с 1997 года, привлекает к себе все больше геймеров со всего мира. Но прежде чем лично познакомиться с игрой в Сети, желательно иметь представление, о чем здесь, собственно, идет речь.

Знаете ли вы, что ожидает многострадальную планету Земля и ее население в 2091 году? Вряд ли. Ибо никто не может этого знать, а вот предполагать — почему бы и нет? Свою версию мироустройства и законов человечества конца двадцать первого века и представляют создатели вышеупомянутой карточной стратегии.

Итак, перед нами измученная техническим прогрессом несчастная планета с опустошенными природными ресурсами и «помешанным» на сверхтехнологиях милитаризованным населением. Государств (в нашем понимании) уже не существует, люди, по большей части, разобщены, и каждый пытается выжить, как может. По сюжету США распались (кто бы мог подумать!) на множество мелких государств, которые оформились вокруг основных мегаполисов. Уровень развития коммуникаций стал настолько высоким, что привел к бессмысленности разделения народонаселения по территориальному признаку, поэтому люди стали объединяться по признакам идеологическим и социальным в так называемые domain'ы, которых в игре пять: **Corporate** — международные корпорации; **United Nation** — аналог нынешней ООН, но с изменившейся сутью и статусом; **Former United States** — бывшие США; **Dynasties** — буддистские китайские хакеры; **Nonames** — все остальные. Возникшие таким образом мини-государства выясняют отношения друг с другом отнюдь не дипломатическими способами, для чего у каждого из них имеется своя армия и широкий ассортимент суперсовременного (вплоть до экзотического) оружия.





Единственный, кто пытается навести хоть какой-то порядок на Земле — это Организация Объединенных Наций. Но все тщетно, утерян былой авторитет и возможности. На этом фоне возникают слухи о пришествии некоего времени **Chron X**. На самом деле никто не знает, что это такое, но как всегда бывает в таких случаях, одни ждут **Chron X** как манну небесную, искренне считая, что человечеству дается последний шанс для возрождения, что, наконец-то, наступит золотой век и т.д. и т.п. Противники же **Chron X** боятся, что всех ждет неминуемая катастрофа и погибель, своего рода «судный день», поэтому нельзя допустить наступления сего часа. На этой почве идет всеобщая война, где каждый воюет со всеми.

Игра начинается...

Прежде чем приступить к **Chron X**, необходимо знать, какие карты участвуют. Всего имеется пять типов карт: **asset**, **program**, **enchantment**, **base** и **intervention**.

Наталья **ДАВЫДОВА** *(nata@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ





Asset — активные бойцы, главная боевая сила в любом сражении. Кроме людей ими могут быть животные, механизмы и даже растения! Каждый боец имеет свои характеристики: **Hit Points** — любому геймеру это понятно без объяснения: с потерей последнего **HP** ваш боец отправляется на кладбище.

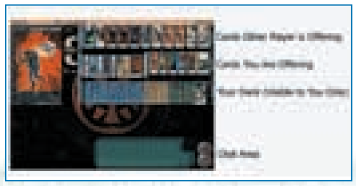
Firepower — показатель степени повреждения; **Armor** — броня; **Stealth** — способность оставаться невидимым для противника (если этот показатель >1, то карта невидима) до определенного момента, пока вас не обнаружила вражеская разведка; **Perception** — противоположность предыдущей характеристики, т.е. способность бойца обнаруживать скрытого врага; **Cyber Affinity** — способность использовать какое-либо программное обеспечение.

Program — для чего они существуют, думаю, знают даже новички, потому как сейчас никакая война в киберпространстве без этого не обходится. Единственное, что нужно учесть — есть программы как вредные для врагов, так и полезные для вас, и для их запуска вы будете расходовать определенное количество ресурсов. И еще: чтобы воспользоваться какой-либо программой, боец обязан иметь соответствующий показатель **Cyber Affinity** (он указан на карте программы).

Enchantment — улучшатели карт типа **asset**: различные биологические имплантанты, дополнительное оружие для бойцов и т.п.

Base — базы, производящие ресурсы трех типов, необходимые для совершения любых действий в игре: **Military** (обычное армейское снаряжение), **Cover** (суперсовременное военное снаряжение), **Cyber Ops** (электронное военное снаряжение). Причем каждая база будет давать лишь один конкретный вид ресурса, за исключением штаб-квартиры, где можно получить за ход сразу все три вида ресурсов.

Intervention — карты-действия, необходимые для мощных, однократных атак (к примеру, ядерный удар, химическая атака и т.д.).



После теоретической подготовки пора переходить к практике. Для этого, прежде всего, необходимо скачать на сайте установочную программу, благо она относительно небольшая (около мегабайта). А вот для загрузки графических образцов карт запаситесь временем и терпением, все-таки почти 30 мегабайт (поищите на компакт-диске этого номера). Еще для начала советую воспользоваться обучающей программой, а когда более-менее освоитесь и поймете, что к чему, можно начинать строить свою колоду карт.

Правила ведения боя достаточно просты, но разнообразие методов борьбы поразит даже видавших виды знатоков карточных баталий. Поэтому сразу воевать с опытными геймерами не торопитесь, потренируйтесь на **AI**, а уж затем — в бой с достойными соперниками. Попав на игровой сервер (кнопка **Enter the Core**), выбирайте себе партнера из списка присутствующих. Здесь же, при желании, можно зайти на чат и обсудить все проблемы касательно игры.

Ну а в заключении снова о грустном: бесплатно вы получаете 60 карт и можете играть с ними сколько душе угодно. Но, сами понимаете, будете несколько ограничены в своих возможностях, а за большее надо платить. Регистрация стоит 10$, и в этом случае предоставляется еще 60 карт и новые возможности, как-то: участие в турнирах, обмен или покупка (опять же за доллары) новых карт и т.п. А чтобы не продешевить, сходите в имеющийся здесь электронный магазин (**Authorized trading post**) и посмотрите прайс-лист.

Но, несмотря ни на что, думаю, для настоящих любителей интерактивных карточных игр это не станет помехой.

СИ-*ONLINE*

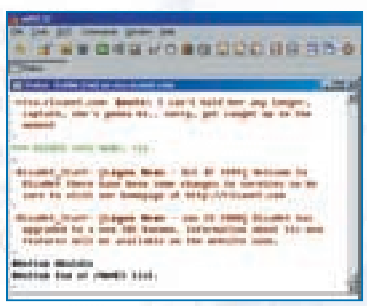
Михаил a.k.a. **GBPP** *(gbpp@mail.ru, ICQ 69356206)* :ЭКСПЕРТ

IRC VS ACTIVE WORLDS

В конце двадцатого века, когда Интернет уже почти полностью перешел из разряда компьютерных диковин в бытовую сферу, все новые и новые медиа-технологии врываются на просторы всемирной Сети. **Flash** — новый стандарт построения сайтов — уже не являет собой ничего особенного. Голосовые переговоры через Интернет в скором времени станут обыденным стандартом наподобие **ICQ**...

Но в то же время многие старые технологии, появившиеся на заре развития www, не спешат на «свалку истории». Они борются с моральным устареванием постоянной модернизацией. В итоге — старое и новое в Сети повсеместно сосуществует друг с другом.

Ярким примером такого положения дел служит наблюдаемое сейчас сосуществование двух различных по возрасту и «весу» **chat-пректов** — **IRC** и **Active Worlds**. Чем же различны или, наоборот, схожи эти продукты, что так и не смогли вытеснить друг друга в конкурентной борьбе? Истина, как известно, познается в сравнении...

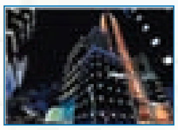
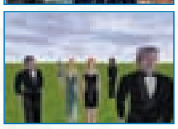
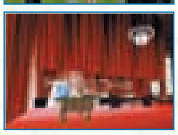


IRC — Internet Relay Chat

Подсеть в глобальной мировой сети, хаос в миниатюре **IRC** начали широко распространяться в

ЭКСПЕРТ: Михаил a.k.a. GBPP *(gbpp@mail.ru, ICQ 69356206)*



самом начале девяностых. Ныне состоит из множества серверов — узлов-соединений, находящихся на территории более чем 60 стран. Не требует регистрации, однако необходим клиент — программа для подключения к одному из серверов, позволяющему войти во всю **IRC-сеть**.

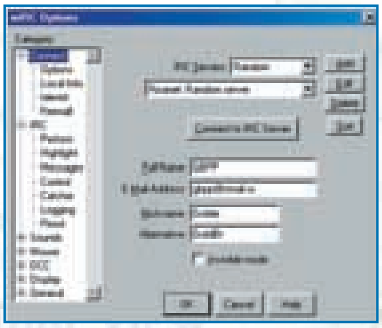
Где этот клиент найти и как его использовать, популярно описано на **www.irc.portal.ru** или **www.irc.net.ru**.

Active Worlds

Active Worlds — смесь чата и **VRML**. Как это выглядит? Заманчиво. Для начала нужно скачать клиент-броузер с **www.activeworlds.com** (или лучше с **www.aw.ru**) и установить его на жесткий диск. Тогда вы сможете просто побродить туристом по окрестностям различных виртуальных поселений, объединенных под эгидой «Активные миры», и поболтать с их обитателями.

Самые же главные функции **AW** — креативные — доступны только для зарегистрированных пользователей. Заплатив довольно крупную (от 20$) сумму для регистрации, вы автоматически получаете вид на жительство и сможете создавать свои постройки, выполняющие и роль своеобразных 3D-web страничек, которые

В Active Worlds наткнуться на «нужного» человека практически невозможно. Но вот вдоволь поболтать со случайным встречным — без проблем! А как только вы с ним (с ней...) поближе познакомитесь, то можно вместе и по виртуальным улицам побродить. В дальнейшем не исключена и дружба, и даже переезд к кому-либо на ПМЖ (разумеется, в той же виртуальной вселенной, хотя чего сейчас не бывает...).



Если желаете получить ответ на вопрос у специалиста, то лучше всего найти на одном из российских или (если хорошо знаете английский) иностранных IRC-серверов соответствующую комнату, отведенную для темы, к которой принадлежит ваш вопрос. Люди там всегда относятся к проблемам с пониманием, поэтому на помощь вполне можно рассчитывать.

может посетить любой прохожий в среде AW.

...Вроде бы совсем разные продукты, но используют их для одного — для общения. Разнится только среда, вернее оболочка для разговора. Строгая, функциональная — от **IRC**, и непринужденная, вольнодумная — от **AW**. В пользу какой следует сделать выбор — зависит только от самого пользователя. Аргументов же может быть много.

Во-первых, с кем и о чем вы хотите поговорить. Если желаете получить ответ на вопрос у специалиста, то лучше всего найти на одном из российских или (если хорошо знаете английский) иностранных **IRC-серверов** соответствующую комнату, отведенную для темы, к которой принадлежит этот вопрос. Люди там всегда относятся к проблемам с пониманием, поэтому на помощь вполне можно рассчитывать. Еще **IRC** чат примечателен тем, что на нем некоторые организации могут устраивать своеобразные виртуальные конференции со знаменитостями.

Несколько по-иному обстоит дело с **AW**. Вселенная здесь разбита не на комнаты, а на миры, совсем уж не соотносимые по названию с определенной тематикой. Вследствие чего наткнуться на «нужного» человека практически невозможно. Но вот вдоволь поболтать со случайным встречным — без проблем! А как только вы с ним (с ней) поближе познакомитесь, то можно вместе и по виртуальным улицам побродить. В дальнейшем не исключена и дружба, а даже переезд к кому-либо на ПМЖ (разумеется, в той же виртуальной вселенной, хотя чего сейчас не бывает...).

Во-вторых, что для нас важнее — скорость и информативность или визуальная привлекательность? Тут уж можно четко разграничить описываемые продукты. Люди, не особо продвинутые в компьютерных делах, предпочитают программы с интуитивным **point&click** интерфейсом. К ним можно отнести **AW**. Это симпатичные 3D миры, по которым можно с наслаждением путешествовать, изучая архитектурные творения пользователей всего мира. Правда, за красоту надо платить. Платить скоростью. Многим, думаю, не понравится довольно долгое время загрузки локации.

IRC — удел продвинутых, равнодушных к красотам «хакеров» и профессионалов в различных частях компьютерной индустрии. Прежде всего их интерес к IRC вызван необходимостью конфиденциальности разговора. Ну и консольный интерфейс наподобие **DOS'овского** ускоряет работу, предоставляет возможность контроля всего процесса подключения к серверу. Хотя, стоит отметить, в последних версиях **IRC-клиентов** (к примеру, в **mIRC 5.4** или **Visual IRC 1.0 32bit**) многие команды продублированы кнопками.

Несмотря на все вышесказанное, четко разграничить аудиторию той или иной чат-системы нельзя. Никто не запретит только начавшему знакомство с Интернетом новичку поговорить где-нибудь на **irc.msu.ru**. То же относится и к **AW**.

Пора подвести итоги. Без тени сомнения по скорости, функциональности, «продвинутости» впереди **IRC**. Но все вышеназванные плюсы идут во вред простоте использования, на ранних этапах вам придется немало помучиться, чтобы разобраться с довольно запутанной схемой подключения. Да и сугубо функциональное, без излишеств, оформление способно нагнать тоску на любого. Для более веселого времяпрепровождения я рекомендую **AW**. А если у вас есть лишние два десятка долларов (можно и в рублях), то для вас откроется радужная перспектива виртуального зодчества.

СИ-*ONLINE*

ЭКСПЕРТ: Борис ВОЛКОВ a.k.a. Bob *(bobk@gameland.ru)*

HTML *НАЧИНАЮЩЕГО* ИНТЕРНЕТЧИКА

Продолжение. Начало — СИ 17(50)

На этот раз наш разговор не будет связан с техническими деталями создания сайта. Мы будем считать, что сайт уже создан и размещен у провайдера. Впрочем, нам придется таки немного залезть в HTML-код, но никаких видимых для пользователя изменений мы делать не будем!

РАСКРУТКА *САЙТА — НАШ* ПУТЬ

Раскрутка сайта — довольно сложная тема, поскольку не существует каких-либо жестких правил и указаний в отношении ваших действий. Процесс этот весьма и сугубо творческий. Мы условимся, что НЕ БУДЕМ рассматривать здесь традиционно применяемые ПЛАТНЫЕ способы раскрутки, как-то реклама в СМИ, рассылка писем по спискам, повышение рейтинга в поисковых системах и каталогах, показ платных баннеров — все это для нас по определению не годится. Тем не менее, в наших руках достаточно средств, чтобы сообщить людям о существовании нашего сайта.

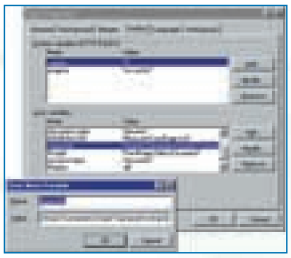
Описание проблемы. Будем рассматривать конкретный пример: сайт игрового клана **Unreal Tournament**, созданной компанией **Epic Games** (да простят меня поклонники других игр). В качестве бесплатного хостинг-провайдера (это компания, предоставляющая вам место на диске своего компьютера, подключенного к Сети, для размещения сайта) мы, не особо задумываясь, выбрали **narod.ru**, предоставляющий 20 Мб дискового пространства и домен третьего уровня, то есть ВашеНазвание.narod.ru. В результате наш сайт имеет **URL** (**Universal Resourse Locator**, Универсальный указатель ресурса) **http://unreal.narod.ru**.

ВНИМАНИЕ: такой сайт, если и существует, не имеет к автору или всему журналу никакого отношения.

Дальнейшие действия условно разделим на несколько этапов. Все они могут выполняться независимо друг от друга в любой последовательности (я опять избегаю жестких рекомендаций).

Пункт 1. На первый взгляд — нетрадиционный.

В результате вашей кропотливой работы появился новый сайт, о существовании которого знают только его создатели. Поэтому сообщайте ваш **URL** всем вашим знакомым при каждом удобном случае. Рассматривайте **URL** как новый фрагмент домашнего адреса. Если вы пишете письмо (неважно, на бумаге или же это email), укажите **URL** в подписи, а во втором случае просто вставьте его в файл **Signature** вашего почтового клиента. Заказывая очередную партию визитных карточек, не забудьте указать **URL** и на них. Купите баллон краски и напишите **URL** на гараже вашего родителя. Купите несколько листов специальной бумаги для струйного принтера и с помощью утюга сделайте себе и друзьям несколько футболок с вашим **URL** (ходите в них по улицам по несколько часов в день!). Используйте прочие пристойные и ненаказуемые средства. Не особенно пугайтесь того, что некоторые вас будут считать несколько странным — ваши усилия в рамках пункта первого принесут большую пользу для достижения главной цели.



Разумеется, приятный вечер в обществе девушки не следует превращать в рекламную акцию. При ней можно вообще не произносить словосочетаний типа **URL**.

Другие предостережения общего и частного характера также действуют...

Пункт 2. Продолжение пункта первого применительно к Сети.

У ваших друзей случайно могут оказаться собственные сайты. Невзирая на их содержание и тематическую направленность (пусть Петя собирает марки, а Вася так и вообще пробки от пивных бутылок), обратитесь к друзьям по email или лично с просьбой разместить ссылочку на ваше бессмертное творение. Обычно для этого на сайте предусмотрен раздел **Links** (Ссылки). Разумеется, если вы чего-то хотите добиться в этом направлении, вам тоже следует организовать такой раздел и поместить на нем ссылки на сайты Пети и Васи.

Основная польза от такого обмена ссылками: вы на практике научитесь правильно вставлять нужные ссылки в нужные места ваших страниц.



Теперь переходим к более осмысленным действиям. Находим в Сети сайты различных любителей игры **Unreal** (российские и зарубежные, главное — чем больше, тем лучше) и внимательно их рассматриваем. Легко понять, что на каждом таком сайте должны быть ссылки на аналогичные ресурсы. Используем также и эти ссылки.

Составляем список подходящих сайтов и пишем их владельцам исключительно вежливые электронные письма, отмечая существующие и несуществующие достоинства их сайтов. Как бы между прочим сообщаем о наличии у вас сайта сходной тематики и предлагаем им разместить ссылку на ваш сайт в обмен на размещение вами обратной ссылки. Ссылка может быть выполнена также в виде баннера (если не чуждо дизайнерство), а может и быть отдельной страницей, включающей расширенную информацию о сайте ваших коллег (в этом случае можно предложить им самим разработать содержание этой страницы или, по меньшей мере, проконсультироваться с ними перед размещением такой страницы на вашем сайте).

Пункт 3. Продолжение и развитие пункта второго.

Еще раз посмотрите, как выглядит сайт и какую информацию он содержит. Если вам кажется, что сайт может быть полезен другим заинтересованным пользователям (в нашем случае игрокам в **Unreal**), то самое время продолжить продвижение сайта в сети. Стратегия — такая же, как и в пункте втором. Но на этот раз мы обратимся к владельцам игровых серверов. Начните с сервера, услугами которого вы чаще всего пользуетесь. Внимательно изучите содержимое соответствующего сайта — может быть на нем уже есть какие-то ссылки на сайты игровых кланов или отдельных пользователей. Если это так, узнайте условия вхождения сайта в этот список. Если нет — почему бы не попробовать предложить владельцам сервера завести такой список и включить туда, в частности, и ваш сайт?

Условия прежние: вы также обязаны завести ссылку на сайт сервера (наверняка в виде баннера или кнопки на вашей странице).

Следующим шагом будет попытка обратиться непосредственно к компании-производителю игрушки, в нашем случае это **Epic Games** по адресу **www.epicgames.com**. Находим на их сайте наиболее подходящий контактный **email** (это не должен быть отдел продаж!) и пишем крайне вежливое письмо с соответствующим предложением (не забыв предварительно еще раз критически оценить собственный сайт), крайне положительно отзываясь о самой игре. Основная проблема: писать нужно по-английски, а по моему личному опыту у многих наших читателей есть проблемы даже с письменным русским.

Пункт 4. Чисто технический.

Никак не связан с предыдущими. Сущность действия — регистрация сайта в поисковых системах. Большинство поисковых систем открыты для пользователей и приглашают зарегистрировать сайт собственноручно, не дожидаясь пока он будет обнаружен поисковым роботом.

Перед регистрацией нужно произвести некоторую модификацию для начала хотя бы главной страницы сайта. Наша задача: сделать так, чтобы пришедший на сайт поисковый робот мог понять, о чем этот сайт. Роботы, как правило, используют для создания описания сайта специальным образом указанное название и набор слов или словосочетаний, именуемый keywords (ключевые слова). Каждая страница сайта может иметь отдельное название (оно может отличаться от названия, набранного в поле **Title**, если забыли — поле **Title** отображается в заголовке окна браузера) и отдельный набор ключевых слов.

Если название документа вы сможете сформулировать достаточно легко, то выбор ключевых слов — задача нетривиальная и творческая. У нас уже должен быть список сайтов, родственных нашему. Попробуем поискать ключевые слова, использованные авторами этих сайтов. Загрузив страницу в **Internet Explorer**, выберем из меню ***View* > *Source*** (Показать > Исходный текст). Перед нами окно **Notepad** с исходным текстом (**HTML**) текущей страницы. Где искать ключевые слова? Все они, как и предназначенное для роботов описание страницы, расположены в разделе <**HEAD**> документа. Этот раздел содержит список **META-параметров**, к которым относятся описание и ключевые слова. Выглядеть это должно примерно так:

<meta name=»description» content=»Клан Unreal Tournament деревни Ромашково. Игроки международного класса приглашают Вас сразиться в честном и открытом бою!»>

<meta name=»keywords» content=»Unreal,Tournament,Unreal Tournament,computer game,computer,game,PC,action,Epic,Epic Games,multiplayer,gamer»>

Впрочем, этот исходный текст приведен лишь для общего развития. Счастливым обладателям **Microsoft FrontPage** надо лишь загрузить страницу в редактор и посмотреть свойства страницы, выбрав из меню **File > Properties** (Файл > Свойства). В появившемся окне находим закладку ***Custom*** (Пользовательские), и перед нами в окошке **User Variables** (Переменные пользователя) те самые параметры и их значения. Дважды щелкнув на строчке с нужным параметром (или нажав кнопку **Modify** — Изменить), мы можем редактировать название и значение параметра.

При выборе ключевых слов и словосочетаний следует также задаваться вопросом типа «А что же пользователь наберет при поиске сайтов, похожих на мой?» Сначала включим в наш список слова «**клан**», «игровой» и словосочетание «**игровой клан**». Поскольку речь идет об игре, записываем «**игра**», «**game**», «**PC**» (это платформа игры) и «**action**» (это жанр игры). Слова «**Unreal**», «**Tournament**» и словосочетание «**Unreal Tournament**» попадают в список, поскольку это название игры. Дальше идет производитель: «**Epic**», «**Epic Games**». Сюда же можно добавить, например, «**Quake**» и «**ID Software**», чтобы поклонники **ID**, случайно попав на ваш сайт, узнали о прелестях **Unreal** и играли бы только в него (это не шутка, а распространенный рекламный прием!).

Итак, список ключевых слов составлен, и необходимая информация внесена в **HTML-файл**. Сайт готов к посещениям поисковых роботов. Кстати, если вы используете отдельные описания и ключевые слова для разных страниц сайта, то на главной странице стоит добавить **META-переменную Robots** и присвоить ей значение «**all**». Тогда робот будет (должен, но роботы бывают разные) просматривать все страницы сайта.

Теперь переходим к регистрации сайта в поисковой системе. Для примера рассмотрим общеизвестный и популярный **Rambler** (**http://www.rambler.ru**). На главной странице внизу находим небольшого размера ссылочку, гласящую «Добавить ресурс». Щелкаем на нее и попадаем на страничку с приглашением к регистрации. Здесь же узнаем, что существует еще и рейтинг **Rabmbler's Top 100**, позволяющий получить счетчик посещений. Про это здесь ничего не скажем, читайте инструкции — в них все написано. Но помните: не надо злоупотреблять предоставляемыми возможностями, особенно бесплатными...

Итак, регистрация: регистрируясь, вы оставляете поисковому роботу **Rambler'а** сообщение с просьбой при случае заглянуть на ваш сайт, что робот и сделает (приблизительно через неделю). Нажимаем на ссылку «регистрация» и заполняем регистрационную форму. **Rambler** просит сразу ввести название, описание и ключевые слова для вашего сайта, не дожидаясь их получения от поискового робота. После нажатия кнопки «**Submit**» (Отправить) узнаем, сколько же нам осталось ждать до внесения сведений о сайте в базу данных.

Регистрация в каталоге **@Rus** происходит так же, как и в **Rambler'е**. Очень радуют имеющиеся здесь развернутые инструкции по заполнению регистрационной формы. Также здесь проведено разделение на английские и русские параметры (но **Unreal** мы даже в русской версии будем писать по-английски). В отличие от поисковой машины все ресурсы в каталоге разделены на тематические группы. На следующей странице регистрационной формы **@Rus** вас попросят отнести сайт к одной из этих категорий. Регистрационная форма рассматривается администрацией **@Rus** в течение месяца.

Еще одна деталь, о которой можно было рассказать и раньше, но вспомнилась она мне только в связи с каталогом. Ваш хостинг-провайдер наверняка сам поддерживает что-то вроде каталога. Только в этом каталоге присутствуют лишь страницы клиентов этого провайдера. Разумеется, нужно обеспечить достойное представительство сайта в каталоге провайдера. Обычно это делается путем заполнения формы (иногда уже при регистрации домена или имени сайта).

В заключение отметим: как бы вы не рекламировали сайт, но если он не содержит полезной и нужной информации или оформлен немногим лучше текстового файла, пользователи не будут заходить к вам — а зачем им это делать-то? Так что не успокаивайтесь на достигнутом и продолжайте совершенствовать свое творение, разумеется, не упуская случая рекламировать его (см. выше) как можно чаще.

СИ-*ONLINE*

VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION



Сергей Дрегалин

ВСкажу прямо и без лишних вводных слов — отличная штука. Vampire: The Masquerade получился таким, каким его ждали, и даже чуточку лучше... А теперь позвольте это все подтвердить фактами.

Лестату посвящается

НЕЖНЫЙ *ВАМПИР*

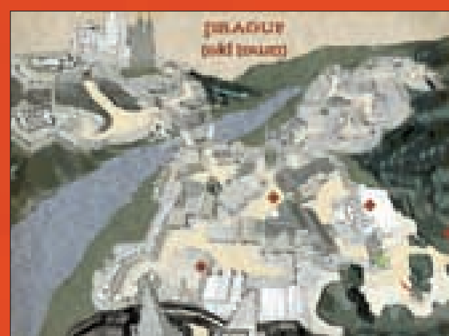
Начнем с самого начала. **Vampire: The Masquerade** — ролевая трехмерная игра (обратите внимание на порядок слов), основанная на замечательной вампирской вселенной, созданной компанией White Wolf. У нас White Wolf мало известна, и уж тем более практически неизвестны настольные ролевые игры, выпускаемые ею. Однако это не мешает вселенной Vampire оставаться одной из самых популярных на Западе. Заслуженно оставаться, заметьте.

Но не будем удаляться от игры. Итак, действо **Vampire: The Masquerade**, как это ни странно, начинается задолго до того, как наш бравый крестоносец превратится в не менее бравого вампира. До рокового укуса в яремную вену он переживает: а) ранение; б) любовь с первого раза... простите, взгляда; в) последствия ярости архиепископа-ревнивца и г) мощный душевный конфликт. Вот сколько накопилось. А если добавить к этому крестовый поход на серебряные рудники, отмеченный зачисткой трех подземных шахт, то и вовсе мало не покажется.

И самое главное — все это оправдано. Во-первых, столь естественное развитие событий не вызывает чувства внутреннего противоречия — ведь не может же благородный герой в одночасье превратиться в монстра! Во-вторых, если мыслить категориями прожженного геймера, то данная интродукция (длительностью примерно на полчаса-часок) позволит разобраться что к чему в игре.

А разбираться есть с чем. Возьмем хотя бы костяк игры — характеристики главного персонажа. Среди джентльменского набора из базовых характеристик (более подробно читайте о них в Прохождении) есть совершенно уникальные параметры — frenzy (ярость) и humanity (человечность). Последний параметр характеризует отличие главного героя от обычного зверя, и если значение humanity достигает нулевой отметки, — то привет, тушите свечи и обращайте к Кристофу не иначе как «сэр Бешеный Слон». Впрочем, куда там слонам до этого монстра...

Параметр же frenzy тоже периодически выкидывает неприятные фокусы. Если герой чрезмерно увлечется битвой, то велик шанс, что он потеряет контроль над своими действиями. В прямом и переносном смысле — при зашкале датчика frenzy управление берет на себя компьютер, он же AI, он же Беспросветный Идиот, он же... и так далее... Последствия такого вмешательства, как вы понимаете, могут быть произвольными, включая летальные.



Роль маны играет испитая кровушка. Но только здесь есть одна тонкость — если «маны» будет мало, то герой... как бы это сказать поточнее... в общем, его переклинит. Чтобы хоть на время вернуть способность к адекватному восприятию мира, необходи-





Платформа: PC
Жанр: Action/RPG
Издатель: Activision
Разработчик: Nihilistic Software
Требование к компьютеру: Pentium II 400, 64MB RAM, 3D акселератор (обязательно!)
Количество игроков/Сеть/Интернет: 8/8
Онлайн: http://www.nihilistic.com

ДОСТОИНСТВА

Стильный вампирский антураж; пусть и линейный, но зато лихо закрученный, динамичный и захватывающий сюжет; отличная озвучка всех персонажей; обилие роликов (как видео, так и на движке игры); проработанный интерфейс; отточенный геймплей и очень качественная графика.

НЕДОСТАТКИ

Отсутствие возможности сохранить игру в произвольный момент, слишком непритязательный AI, не очень удобная работа камеры, отсутствие фазового режима боя и другие недостатки, из-за которых игра теряет шарм...

РЕЗЮМЕ

Редкий случай, когда ожидания оправдываются сполна... Да и давненько не подворачивался случай испить кровушки — в Vampire: The Masquerade ее будет много. МНОГО. ОЧЕНЬ МНОГО.

8.5

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS



мо опрокинуть стаканчик-другой заветной ярко-алой жидкости. Учитывая патологическую небрезгливость вампиров, вполне сгодится и кровь крыс (кстати, посмотрите на эти крысиные морды в инвентаре — то еще зрелище), и донорская плазма, и... Да все, что угодно — лишь бы утолить кровавую жажду.

Прокачка параметров героя происходит не абы когда, а только в определенных местах или по достижении определенных сценарных контрольных точек. Например, во время отдыха или после разборок с каким-нибудь боссом.



В актив игры нужно занести довольно продуманную систему магии, которая в терминологии **Vampire: The Masquerade** называется «дисциплины» (disciplines). Поделены они на пять групп, каждая из которых прокачивается отдельно на манер основных характеристик. Заклинания в большинстве своем носят незнакомые названия (если, конечно, ориентироваться на AD&D или классические фэнтези-RPG), но в большинстве своем обладают достаточно стандартными эффектами. Ну, куда, например, можно отправиться без хорошего лечебного спелла? Или без спелла воскрешения?.. Кстати, еще одной приятной чертой **Vampire: The Masquerade** является опциональная система автокастинга, которая позаботится об автоматическом лечении героя в разгар сражения.

ОТ ГОТИКИ ДО КИБЕРПАНКА

Признаться, я настороженно отношусь к трехмерной графике в ролевых играх. Были прецеденты... Но благо в **Vampire: The Masquerade** с графическим ядром все обстоит просто великолепно. Впрочем, дело тут даже не в engine как таковом, а в работе дизайнеров.

Все локации сделаны отменно. Есть стиль, есть логика, есть некоторое изящество. Вполне натурально выглядит Прага XП века (по крайней мере, на мой непросвещенный взгляд), равно как и не менее натурально смотрится Лондон XX столетия (тсссс, этого я не говорил). Несмотря на отсутствие карт к каждой локации (есть только глобальные карты), найти верный путь очень просто. Вспомните первые уровни Half-Life и вы поймете, что я имею в виду.

Для пущего оживления города заселили различными NPC. Правда, большая часть из них по неизвестной причине не обращает на нашего экс-крестоносца ни

ПРЕДЫСТОРИЯ

Чтобы быть идейно подкованным, необходимо знать сюжет игры. Это все-таки не action, где цель благородной миссии может обернуться неудачным спасением кроликов... В общем, внимайте тому, за что льется (и пьется) кровь.

Главный герой игры наделен звучным именем — Кристоф Ромуальд (Christof Romuald). Родился он в далеком двенадцатом веке и всю свою сознательную жизнь являлся рыцарем религиозного ордена Swordbrethren. Кристоф слыл человеком благородным, сильным, с твердым характером. Но при этом он отличался излишней прямолинейностью, четко разделяя мир на «белое» и «черное», а людей на «плохих» и «хороших».

Казалось, ничто не сможет пошатнуть твердую и искреннюю веру Кристофа. И, тем не менее, это произошло. Всему виной стала монахиня из Праги по имени Анечка (вообще-то, ее зовут Anezka, т.е. Анешка, но давайте воспользуемся более привычным славянским аналогом этого имени), вылечившая нашего героя-крестоносца от серьезного ранения. Девушка так полюбилась Кристофу, что он решил покинуть Орден, который предписывал исключить все «приключения на стороне» для своих адептов.

Естественно, сделать выбор в такой ситуации крайне тяжело. А для прямолинейного Кристофа, который привык мыслить категориями «черное-белое», — так и вовсе. В итоге терзаемый противоречиями главный герой погрузился в горькое отчаянье...

И вот однажды, во время скитаний по ночной Праге, Кристоф получает страшное ранение от вампира (точнее, вампирши) клана Brujah. Если бы вера рыцаря была по-прежнему незыблема и тверда, то, возможно, ему удалось бы избежать превращения. Ведь вера — главное для священника, и без нее он становится абсолютно беззащитным. Две скрещенные палки — не более чем бесполезный символ, не имеющий силы, если он не подкреплен глубоким верованием... Но рыцарь не выдержал испытания. Кристоф медленно, но неуклонно начал становиться вампиром.

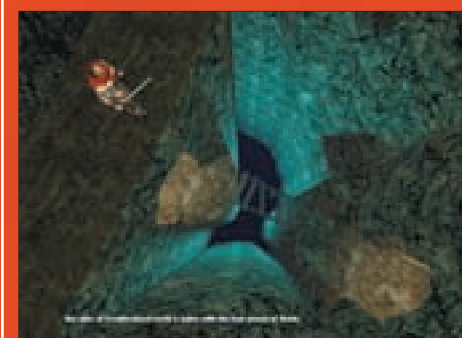
Только не подумайте, что превращение произошло за несколько минут. Нет, процесс растянулся на долгий период времени, так как, несмотря на отчаянье и душевные самоистязания, сломить дух Кристофа было не так-то просто. Но день за днем он все яснее осознавал свою горькую участь — и вновь его разум переполнялся отчаяньем от безысходности положения.

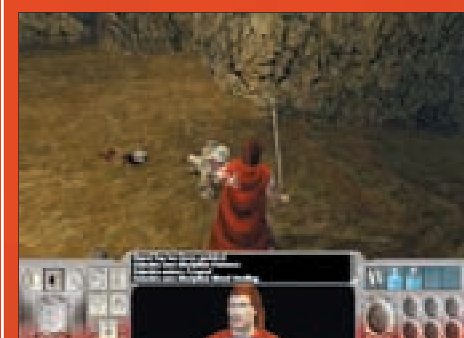
В этом время, Анечка, узнав о том, что творится с Кристофом, решила помочь ему избежать страшной судьбы и отправилась на поиски панацеи. Вот только ушла она никого не предупредив и для родных и близких просто-напросто пропала без вести. Когда весть об исчезновении любимой долетела до Кристофа, он был потрясен до глубины души. Это шокирующее известие, наконец, вывело его из душевного транса, в котором он пребывал последнее время. Чувствуя вину и ответственность за исчезновение Анечки, получеловек-полувампир отправился на ее поиски. А может быть и за собственным спасением — кто знает?..

малейшего внимания, нередко нахально пытаясь пройти сквозь него (безуспешно)... Но в любом случае это лучше, нежели пустые улицы или NPC, привязанные невидимой прочной нитью к определенным точкам.

Для пущей атмосферности и органичного развития сюжета добавлено несчетное число роликов. Самые важные из них, например, эпизод с превращением Кристофа в вампира, выполнены в виде обычных видеовставок, а все остальные — на движке игры. И надо признать, последние выглядят просто великолепно — даже непонятно, зачем были введены пререндеренные видео.









Все персонажи отлично анимированы — motion capture ощущается буквально в каждом движении, в каждом жесте. Мордашки сделаны очень качественно, однако при разговорах шевелятся только губы, а остальные части лица почему-то остаются неподвижными. Конечно, это не смертельно, но чуточку неестественно... Кстати, есть и еще одна странность, которая преследует буквально на протяжении всей игры — это походка главного героя. Охарактеризовать ее без вульгарности достаточно трудно, но все же попробую... Кристоф во время бега напоминает гарцующего козлика средней степени грациозности. Увидите — сами убедитесь.

Ладно, оставим в стороне придирки. Все перечисленные промахи — это не самое страшное, особенно если учесть, что в игре есть и поистине гениальные решения. Оцените — Кристоф не умеет прыгать. Причем не потому, что он такой неловкий и грузный, а потому что это НЕ нужно. Друзья, Tomb Raider отменяется — никаких прыжков на движущиеся вагонетки, никаких гарцеваний над пропастью, никаких кульбитов на раскачивающемся мостике... Господи, и среди разработчиков есть здравомыслящие люди! Но это еще не все. Оцените еще одну ипостась таланта девелоперов — Кристоф не упадет в пропасть, потому что он не переступит край! Сообразительности крестоносца хватит, чтобы уберечь себя от банального самоубийства... Ларе пламенный привет.

Сражения происходят в классическом стиле hack'n'slash без претензии на оригинальность. К сожалению, заявленная возможность фазовой системы боя (с постановкой на паузу) напрочь отсутствует — ждите патча. При этом нехватка небольшой передышки для отдачи приказов ощущается сплошь и рядом, и самое неприятное, что трудности возникают не столько из-за AI противников... сколько из-за AI союзников. О, это уникальный AI, который не щадит ни своих, ни чужих. Ну а поскольку работать в основном придется с группой (начиная с момента превращения Кристофа в вампира и до самого финала), то проблема координирования действий дает себя знать практически постоянно. Будьте готовы.

Что же, раз речь зашла об огрехах **Vampire: The Masquerade,** то давайте перечислим полный перечень. Первое и наиболее важное — отсутствие возможности сохранить игру. Угу, вы не ошиблись — сохраняться действительно нельзя. Этот священный процесс происходит автоматически, в тот момент, когда сама игра сочтет это нужным. Автосэйв создается на переходах между локациями, между важными сюжетными точками и т.п. При этом всегда существует риск затереть это сохранение... В общем, очень серьезный промах. Тем более что в multiplayer данное ограничение снято.





Другие огрехи менее критичны, но по-прежнему неприятны. Например, раздражает сомнительный AI городских жителей, которые постоянно прут напролом и норовят забрести в какой-нибудь закуток, чтобы там застрять. Вот такая у них странная цель жизни. Сюда же, пожалуй, можно отнести и отсутствие проверки триггеров выполнения того или иного события — некоторые NPC поздравят вас с выполнением задания, которое вы еще не выполняли, и т.д. Больше того,



СТРАНА ИГР

GROUND CONTROL

massive entertainment





2000

СТРАНА БЕЗУМНЫХ ИГР

ИЮЛЬ

	3	10	17	24	31
	4	11	18	25	
	5	12	19	26	
	6	13	20	27	
	7	14	21	28	
1	8	15	22	29	
2	9	16	23	30	

АВГУСТ

	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

СЕНТЯБРЬ

	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	

ОКТЯБРЬ

	2	9	16	23	30
	3	10	17	24	31
	4	11	18	25	
	5	12	19	26	
	6	13	20	27	
	7	14	21	28	
1	8	15	22	29	

НОЯБРЬ

	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	

ДЕКАБРЬ

	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31



ИЮЛЬ

3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30

АВГУСТ

7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27

СЕНТЯБРЬ

4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24



ОКТЯБРЬ

2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29

НОЯБРЬ

6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24
4 11 18 25
5 12 19 26

ДЕКАБРЬ

4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31





все они полагают, что вы будете всегда играть Кристофом, и поэтому обращаются к герою не иначе как «сэр». А ведь вы запросто можете переключиться и на женского персонажа партии, но обращение от этого другим не станет... Что еще? Про стандартные баги, характерные для 3D-игр, как «выпадание» полигонов и «врезание» объектов друг в друга, я даже и не говорю — они реализованы на самом профессиональном уровне.

В общем, не без пятен. Еще бы пара-тройка месяцев тщательной полировки — и все бы стало на свои места. Но, увы, сейчас хорошим тоном считается выпуск серии патчей. Первый, кстати, должен уже появиться к моменту выхода журнала.

Ну и напоследок, чтобы не заканчивать обзор на столь грустном аккорде, скажу несколько слов о самой необычной особенности игры — о создании сеттингов или, если говорить в рамках терминологии **Vampire: The Masquerade**, хроник. С помощью специального встроенного редактора можно делать собственные хроники, после чего в роли рассказчика (аналог DM из AD&D) проводить через серию испытаний волонтеров-кровопийц. Честно говоря, редактор выглядит сыровато, но в целом он вполне работоспособный. Пока не появилась Neverwinter Nights, то его можно смело назвать уникальным и единственным в своем роде. Так что дерзайте.

IN SEARCH OF LININ' BLOOD

Давайте резюмировать. Если говорить откровенно, то **Vampire: The Masquerade** не без грехов, но при этом качество игры явно выше среднего. Сюжет — пять баллов, играбельность — четыре с половиной, диалоги и озвучка — тоже пять баллов, стилистика — пять с плюсом, ролевая модель — даже не обсуждаем, техническая реализация — четверочка.

В общем, еще раз могу подписаться под самой первой фразой статьи — «отличная штука». Просто отличная штука — ни больше, ни меньше... Ах да, чуть не забыл — и еще наш выбор.

Платформа: PC
Жанр: Hack&Slash RPG
Издатель: Infogrames/Interplay
Разработчик: Infogrames UK
Требования к компьютеру: P-200, 32MB RAM, 3D-ускоритель рекомендуется
Онлайн: www.soulbringer-game.com

SOULBRINGER

Лев Емельянов

Вы никогда не задумывались, чем питаются бандиты? Ну, разбойники с большой дороги? А я теперь точно знаю — в основном, яблоками и рыбой. Хлеб у них в большом дефиците. Вам приходилось убивать человека из-за яблока? Ничего, привыкнете...

«Какой же дурак голой пяткой на шашку лезет?!»

Василий Иваныч

И ЧЕЙ ЖЕ ЭТО КЛОН?!

Похоже, термин «Diablo-подобные игры» уходит в прошлое. Нашего сегодняшнего пациента можно с некоторой натяжкой назвать клоном Revenant'а. Правда, в отличие от него, **Soulbringer** полностью трехмерен со всеми вытекающими последствиями. Забудьте о прозрачных стенах! Забудьте о такой удобной фиксированной камере. Теперь ее можно вращать как угодно, можно приближать и... как же это иногда достает!



Редчайшая удача – сразу пять грибов! Интересно, сколько из них съедобных?..

А еще разработчики решили, что наличие карты при свободной камере — это слишком жирно, и чтобы служба нам не казалась раем, убрали ее совсем. Ориентируйтесь по компасу. Вначале меня это дико взбесило, ибо по компасу я не бегал со времен пионерского детства (впрочем, я и в детстве старался косить от таких мероприятий!). А в **Soulbringer'е** половину, если не больше, игрового времени вы проведете в бегах. В смысле — на бегу. По дорогам и полям, по долинам и по взгорьям... А потом я вдруг понял идею авторов. Была бы карта — игра стала бы раза в три короче и проще. А кому это нужно, спрашивается?

В целом же перед нами типичный представитель жанра Rogue: получил квест — пошел в пещеру — убил врага — принес предмет — получил новый квест. Ни о каком отыгрыше роли, ни о какой свободе выбора или отклонении от сюжетной линии речи не идет. Вы — спаситель мира, Soulbringer. И извольте прососответствовать. Однако справедливости ради должен сказать, что игра чертовски атмосферна, а сюжет — интересен и практически не напрягает. Поэтому с него давайте и начнем.

ЗАВЯЗКА — КАК СКАЗКА, РАЗВЯЗКА — СТРАДАНЬЕ

Мир, в котором все происходит, называется Rathenna. Свой исторический экскурс мы начнем с момента появления первого из великих героев, Берека Сильвермена, одолевшего Темного Ворлока, который был материальным воплощением зла на земле. Сильвермен объединил Ратенну в единое государство и добился всеобщего мира и процветания. Вместе с другими пятью благородными лордами он основал Лигу Шести, что-то вроде ордена рыцарей круглого стола, посвятивших себя служению нравственности и справедливости. Правление Сильвермена было счастливой эпохой, периодом бурного развития магии и технологии. Однако баловство с волшебными силами редко кончается благополучно. Исчерпав свой магический потенциал, благородные лорды случайно вызвали из другого измерения демонов, которые тут же завладели их телами, а самый могущественный дух по имени Скорн захватил тело самого Сильвермена.

На этом эра героев бесславно закончилась, и началась эпоха больших неприятностей. Демоны правили бал, и ничто не предвещало их раскола. Однако через некоторое время один из ворлоков Скорна по имени Хорат, руководствуясь какими-то собственными соображениями, решил восстать против Ревенантов. Позже к нему присоединились два других волшебника, Талендрах и Тардолин, которым Скорн тоже чем-то не угодил. Однако даже этим трем опытным магам было слабО одолеть супостата — стране требовался новый супергерой. И он, естественно, нашелся. Этим героем стал мальчик Харбингер, обладающий



Мой меч – твоя голова с плеч! А кровища хороша...

ДОСТОИНСТВА

Прекрасная мрачная атмосфера, интересный сюжет, отточенный баланс, отличные музыка и озвучка.

НЕДОСТАТКИ

Полнейшая линейность, не очень удобная камера, необходимость все время бегать по одним и тем же местам.

РЕЗЮМЕ

Достойный представитель жанра Rogue. Лучший способ скоротать время до выхода Diablo 2.

8.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



Статуи на узкой горной дороге... Красиво!



В шахте Бриллиантовой руды попадаются вот такие мерзкие Rock Beasts. С непривычки могут и прибить.



Где стол был яств... Перебив бандитов, можно съесть их ужин

недюжинными магическими способностями (кстати, отыскал его Хорат), которого три ворлока начали дружно учить и из которого вырос второй спаситель Ратенны. Харбингер, естественно, в пух и прах разнес Скорна и его грязную лигу (их поединок показан во вступительном ролике к игре), но при этом сам загадочным образом исчез. Ну а три ворлока-воспитателя пожали все плоды его победы — каждый основал по империи. Со временем, правда, эти империи пришли в упадок и постепенно исчезли. Ворлоки тоже куда-то сгинули. Как говорится, чем дальше в лес, тем ну его на фиг: начались какие-то загадочные набеги бандитов, откуда ни возьмись, объявились орды вампиров, опустошающие целые деревни и даже города, изо всех могил как тараканы полезли скелеты... И в этот критический момент в городок Мадригал прибывает плохо одетый молодой человек с рыжими собранными сзади в хвост волосами. Значит, все в порядке, и мир будет спасен, ибо этот человек — вы. Всю жизнь прожив в местечке Кэлэран, вы приехали в Мадригал, выполняя последнюю волю своего отца, который, умирая, наказал вам отправляться к его брату — вашему дяде Эндрюсу, живущему здесь. Нельзя сказать, что местная публика принимает сироту с распростертыми объятьями. Некоторые даже принимают его за попрошайку. Ничего, не расстраивайтесь, скоро все они будут боготворить вас!

Вообще, в плане сюжета мне лично **Soulbringer** напомнил одну добрую древнюю игрушку Faery Tale Adventure 2. Формально вы абсолютно свободны, можете идти куда угодно и делать что хотите. Но это иллюзия, ибо если вы не выполнили некое действие, то двери окажутся закрытыми, а хозяев не будет дома. Простой пример: авторы захотели, чтобы прежде чем увидеться с дядюшкой мы зашли в таверну и поболтали с народом. Можно сразу придти в дом к дяде и... обнаружить записку, что он отошел по делам, а вам советует пойти скоротать время в таверне. И так во всем. Не поговорив с ключевым персонажем, вы не получите квеста, а не получив квеста, не откроете дверь в подземелье. Аналогично решен вопрос с накоплением опыта и барахла. Герой получает экспу и деньги строго дозированными порциями в соответствии с линейным сюжетом. Если вы полезете в подземелье, куда вам пока еще соваться не полагается, то просто наткнетесь там на врага, которого НЕ СМОЖЕТЕ одолеть. Все, отбой, забудьте о героическом порыве и возвращайтесь к мелким рутинным делам. Наберете опыта, подкупите оружия и брони, тогда — милости просим.

В процессе игры через ваши руки пройдет куча писем, исторических книг и т.д. Их можно прочесть — это довольно занятно. А можно и не читать, так как ничего особо полезного для прохождения это не даст. Тем не менее, считаю своим долгом повторить — сюжет крайне ненавязчив, все проблемы, связанные с его линейностью, решены очень изящно, и самое главное — в Soulbringer просто интересно играть! А теперь давайте повнимательнее приглядимся к нашему главному герою — рыжему юноше с длинным носом.

КАЧАЕМ *АВАТАРА*

Мой парень силен как бык. Его грузоподъемность — больше 150 кг! Так почему же я вынужден таскать кузнецу на продажу отнятые у врагов мечи и копья всего по две-три штуки, а не десятками? Почему я должен бОльшую часть времени проводить бегая туда-сюда? Да потому что в снаряженном состоянии герой несет на себе около 120 кило! Считайте сами: кольчуга — 20 кг, плащ — 16, штаны — 6, шлем — 2, сапоги — 12 (как он в них бегает, бедный?) плюс всякие рукавицы, нарукавники — итого около 60 кг выходит.

Теперь. Палица нужна? Нужна, скелетов только ею и гасить — 12 кг. Копье — бандитов колоть — 9 кг. Меч — ну, куда уж без него в нашем деле — еще 12. Лук со стрелами — 5. А яблоки? А рыба? А пузыречки-скляночки? А свитки-письма? Грибки-травки... Короче, выходя на дело, Soulbringer тащит на себе больше центнера оборудования. Может, зря я накупил ему таких тяжелых манаток? Но ведь так приятно смотреть, как парня никто даже ранить не может! Вот и приходится в этой тяжеленной кольчуге раз по 20 на дню носиться к кузнецу и обратно — денежки-то нужны.

Если же абстрагироваться от этой «не совсем» нормальной ситуации с переносимым грузом, то ролевая система в Soulbringer довольно стандартна. В наличии пять атрибутов (Strength, Speed, Health, Combat и Magic), которые определяют здоровье, проворство, количество маны и умение обращаться с оружием. При переходе на новый уровень наш рыжий парень получает 6 очков, которые можно потратить на поднятие этих атрибутов. Соответственно, вы можете вырастить сбалансированного во всех отношениях персонажа или же развить ему что-то одно — магию или грубую силу.



Вначале этот Skeletal Noble показался мне неуязвимым...



но как выяснилось, удар Smash с разворота даже из него вышибает кучу хит-пойнтов

Скиллов, или навыков, нет. Герой изначально обладает магическими способностями и умеет обращаться с любым оружием, а количество доступных ему боевых приемов зависит от параметра Combat.

Восстановление здоровья и маны организовано предельно просто: съел яблоко — получи 20 хит-пойнтов. Рыбину — все 50! Различных блюд — множество, плюс обязательные пузырьки, восстанавливающие HP, SP, а также снимающие отравление и другие неприятные состояния. По полям и лугам растут грибы и травки. Некоторые очень ценны, но не вздумайте ничего жрать не идентифицировав предварительно у аптекаря — большинство из них ядовито!

РАЗМАХНИСЬ *РУКА!* РАЗЗУДИСЬ, *ПЛЕЧО!*

Файтинга a la Revenant из **Soulbringer'а** не вышло. Впрочем, нет здесь и бешеного Diablo'вского экшна. Бои достаточно спокойные, все что от вас требуется — указать на врага курсором, после чего аватар зафиксирует его в качестве «противника». Герой сам будет целиться, парировать атаки и держать дистанцию, а вы лишь должны жать на клавиши QWERT, обозначающие различные удары. Загвоздка в одном: врага безумно трудно поймать курсором, особенно, если он движется. А если вы «кликнете» мимо него, то Soulbringer бодро зашагает в указанную точку. Вместе с ним поедет и камера, что сведет ваши шансы «попасть» мышью по противнику просто к нулю. Да и вообще, камеру придется часто крутить, чтоб хотя бы увидеть, что происходит, где враг, куда можно отступить, в конце концов... При залезании в Inventory бой встает на паузу, и вы можете спокойно поменять оружие или съесть яблоко, однако парню потребуется определенное время, чтобы сделать это. Особым интеллектом противники не обременены и обожают лезть с ножом против меча или копья. Однако со временем они крутеют, сами обзаводятся большими и острыми игрушками, да и опыта за них начинают давать больше.

Для каждого оружия существует пять различных ударов, причем вначале вам доступен лишь самый слабый из них, а новые появляются по мере развития атрибута Combat. И как же это классно сделано, какая анимация! Удар палицей Smash — герой разворачивается вокруг своей оси и врезает врагу наотмашь — rulezz forever!! Некоторым скелетам хватает одного раза! А как их косточки при этом разлетаются в разные стороны... Со временем приходит понимание, что людей, например, лучше колоть копьем, а скелетов и горгулий — бить палицей.

Еще есть комбы. Вы просто задаете последовательность действий (причем это могут быть удары различным оружием и даже заклинания), и по команде аватар все это выполняет. Впрочем, мне лично этот режим не очень понравился, я предпочитаю сам решать, каким будет каждый следующий удар.



С набором опыта даже четверо мертвяков перестают представлять серьезную опасность

К *ВОПРОСУ* О *МАГИИ*

Изобретенная авторами магическая система под названием Seculorum довольно оригинальна. Существует пять типов магии — огня, воды, души, воздуха и земли, их можно представить в виде круга, разбитого на пять сегментов. Если вы часто используете заклинания одного типа, то этот сегмент начинает расширяться, но при этом сжимаются остальные. То есть если вы решили стать крутым огненным волшебником, то смиритесь, что с заклинаниями души и воды у вас будет весьма неважнецки.

Сами заклинания можно узнать из магических книг. Но и здесь авторы изо всех сил постарались, чтобы вы могли делать это только по сценарию. Во-первых, надо найти книгу. Во-вторых, надо найти специальную руну, которая откроет эту книгу. Ну а в-третьих, прочесть ее можно только в строго определенном месте. Поэтому просто спокойно двигайтесь по сюжету — все произойдет в нужном месте и в нужное время.

ТРЕХМЕРНЫЕ *РАДОСТИ*

Первое, чем радует движок, это практически полное отсутствие тормозов даже при минимальной конфигурации. Второе — быстрота загрузки локаций. При этом игра активно использует возможности видеокарты по сглаживанию полигонов и размыванию текстур, но... почему-то только на объектах — людях, стенах, крышах, статуях и т.д. Земля же покрыта жуткими квадратными пикселями, вызывающими в памяти ассоциации с Doom'ом — в чем здесь дело, я так и не понял. Еще порадовала кровища. Как приятно, ткнув в бандита копьем, услышать его сдавленный стон (озвучка вообще на высоте!) и увидеть ярко красные пятна на земле, жаль только, что они быстро исчезают.



Призрак Elsbeth, последней леди Рейвенскара, просит... уничтожить свое тело!

Трупы убиенных врагов, равно как и брошенные на землю вещи, никуда не деваются — лежат себе, поблескивают. Кстати, специально для Soulbringer'а я изобрел новый термин: полигон-хантинг (по аналогии с пиксель-хантингом в старых двухмерных квестах). Ибо всякие травки, ножички и даже копья вам придется отыскивать на земле именно таким способом — водя курсором и ловя момент, когда он изменит форму.

И напоследок о грустном. Самое позорное в **Soulbringer'е** то, что надеваемые вещи никак не отражаются на внешности героя. Вместо красавца-рыцаря в плаще, кольчуге и шлеме по полям бегает все тот же рыжий парень. Господа, ведь даже Diablo, выпущенная в 96-м году, как-то решала эту проблему!

ИГРАТЬ*?*

Думаю, да. Игра интересная. Игра веселая. Сбалансированная и атмосферная. Просто не надо требовать от нее слишком многого, и пара недель удовольствия вам обеспечена!

СИ *REVIEW*

GROUND CONTROL

Вячеслав Назаров

RTS уже давно никого не удивишь. Но они продолжают появляться на свет с завидной регулярностью, из последних сил отстаивая титул одного из самых популярных жанров. И, конечно, в эпоху тотальной 3D-акселерации стратегии, будучи самыми плоскими из всех самых плоских, потихоньку меняют свой привычный вид.





Однако, несмотря на то, что во многих последних шедеврах полигоны полностью вытеснили пиксели, по сути это мало что изменило. Ни древние WarGames и War Zone 2100, ни недавняя Earth 2150 не изменили сложившегося положения. Единственными завоеваниями можно лишь считать «вращающуюся камеру» да возможность создавать собственные юниты, хотя последнее и спорно. И уж вообще я не хочу упоминать Star Wars: Force Commander. Этот epic masterpiece можно использовать только в качестве примера «как не нужно делать игры». Но вот старая добрая Sierra Studios около года назад сдвинула процесс с мертвой точки, выпустив не очень популярную, зато по-настоящему трехмерную Home World (для большинства эта игра, к сожалению, оказалась чересчур трехмерной). Лед тронулся. Уже на подходе продолжение упомянутой космической баталии, не за горами и многообещающий Warcraft III. Но сегодня речь не о них, так как Sierra вновь решила отличиться, выпустив свой очередной супер прогрессивный проект — **Ground Control**, первую полностью использующую возможности 3D некосмическую стратегию.

Честно говоря, читая preview к этой игре некоторое время назад, я и не представлял, во что может превратиться творение некой шведской команды разработчиков. Еще одна стратегия, пусть в 3D, пусть неплохо выглядят скрины, сильно напоминающие фейки. А уж сколько раз мы слышали обещания сделать самый умный AI, самую сногсшибательную графику, самый удобный интерфейс, самый продуманный сценарий и т.д. А что получали в итоге!? Но по каким-то непонятным причинам Massive Entertainment удалось выполнить практически все обещанное и как выполнить!!! Шведы, похоже, пересмотрели кучу игр самых разных жанров и по крупицам собрали все самое интересное и прогрессивное, а затем постарались «запихать» все это в свою игру. Но обо всем по порядку. Начнем, как водится, с сюжета, который переносит нас в достаточно удаленное будущее нашей родной планеты.

ДОСТОИНСТВА

Великолепный графический движок, по-настоящему рабочая удобная «свободная камера», доступный интерфейс, четкий игровой баланс, довольно интересная сюжетная линия.

НЕДОСТАТКИ

Отсутствие save'ов во время миссии, недостаточная чувствительность управления.

РЕЗЮМЕ

Безусловно, лучший проект жанра RTS на сегодняшний день по всем параметрам, практически революционная в своем плане игра.

9.0

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

На дворе 2419 год, Земля все же пережила третью мировую войну, окрещенную «шестидесятиминутной», и постепенно восстанавливает былое могущество. Со времен ядерного катаклизма прошло около двухсот лет, 10 миллиардов человек ютятся на небольших, еще пригодных для жизни клочках планеты. Поэтому приоритетом человеческой деятельности стала колонизация других полных ресурсами планет. И именно там, вдали от родного мира, стали вспыхивать новые, так свойственные людям конфликты. Нам же предстоит стать свидетелями разборок двух



Платформа: PC
Жанр: RTS
Издатель: Sierra Studios
Разработчик: Massive Entertainment
Требования к компьютеру: P200, 32MB RAM, Win95/98, 3D Accelerator
Онлайн: http://sierrastudios.com/games/groundcontrol





крупнейших политических сил Земли: религиозной организации Order of the New Dawn и Crayven Corporation. Причиной конфликта стала информация о неких таинственных находках «Нового рассвета», что имели место на удаленной, ничем не приметной планетке Krig-7B. Алчная Crayven Corporation тут же решила прибрать к рукам все ценное, что могли раскопать «святоши». Вам предстоит играть как за тех, так и за других на протяжении 30 миссий в режиме single player. Начнете игру вы за Crayven Corporation в роли бравой Sarah J. Parker майора Ground Forces. Никакого традиционного выбора сторон нет. То есть вы проходите первые 15 миссий за Crayven Corporation, практически полностью сносите с лица планеты все силы Order of the New Dawn. А затем в течение оставшихся 15 миссий пытаетесь восстановить утраченное, но уже в роли Jarred Stone дикона войск «Нового Восхода». Причем все 30 миссий связаны единой сюжетной линией без какого-либо разрыва. Периодически между миссиями вставлены видеофрагменты, призванные разнообразить игру, правда, их качество оставляет желать лучшего.

Перед началом каждой миссии вас ждет традиционный брифинг, построенный в виде телеконференции. Все это сделано на движке игры, но выглядит очень пристойно. Две симпатичные женские мордашки на двух маленьких мониторчиках, приятные голоса и большая тактическая карта справа. Все просто и понятно. Кроме ознакомления с задачами миссии, вы можете выбрать сложность игры из четырех вариантов, что тоже очень удобно. Постепенно мы перешли к самой игре, а точнее непосредственно к игровому процессу. Здесь **Ground Control** во многом повторяет концепцию, заложенную в Myth или Mech Commmander, т.е. в игре полностью устранена строительно-добывающая часть. А это значит, что больше не будет побоищ танковых стад, сводящих на нет все положительные стороны любой RTS. Отныне только холодный расчет и грамотное распределение ресурсов приведут вас к победе. Ограниченное количество войск и невозможность их пополнения на протяжении миссии привело к необходимости введения дополнительных настроек, что еще более приблизило GC к Mech Commmander. Суть этого нововведения заключается в возможности выбора подразделений, которые пойдут с вами в бой, и в изменении некоторых их параметров, можно даже самим придумать имя для любого из отрядов. В зависимости от типа взвода вы можете выбрать вид техники или снаряжения. Например, для наступательной техники существует выбор между неким подобием гусеничной багги, танкеткой и двумя тяжелыми танками. Кроме того, у каждого подразделения есть четыре характеристики: огневая мощь, радиус поражения, скорость и броня. Все они взаимосвязаны, поэтому менять их можно лишь в определенных пределах. Да, чуть не забыл о спецоружии и оборудовании. Любой вид войск имеет свой набор дополнительных способностей типа аптечек, переносных зенитных установок, усиленных снарядов и т.д. Все это очень полезно, жаль только, что можно использовать лишь ограниченное количество раз.



Как только челноки укомплектованы, можно приступать к выполнению миссии. А они довольно разнообразны, а самое главное очень динамичны. Патруль территории, перехват вражеских кон-





воев, оборона баз, сопровождение важных грузов, захват вражеских баз или все это одновременно. Часть миссий будут ограничены во времени, в некоторых придется действовать одновременно в нескольких местах, одним словом, развлечься есть где. Перейдем к игровому интерфейсу, или как этим всем управлять.

Ни для кого не секрет, что одной из главных проблем всех 3D игр является создание правильно работающей камеры. Именно от этого порой целиком зависит играбельность того или иного продукта. В **GC** этот вопрос решен просто великолепно, умельцам из Massive Entertainment удалось создать первую в своем роде «свободно летающую камеру»,

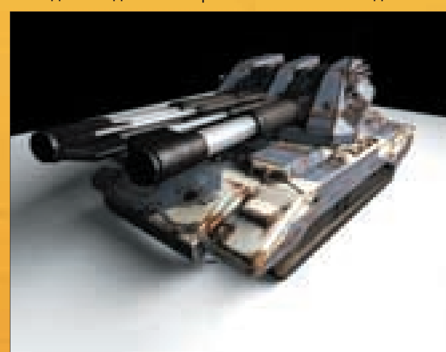


причем работающую. Вы можете установить ее где угодно, на высоте птичьего полета, у ног последнего пехотинца или даже заглянуть в истекающее кровью лицо врага. Создается впечатление, что вы играете не в стратегию, а в FPS или Adventure. Управлять нашим летающим глазом на удивление просто, особенно если у вас мышь с роликом. А если вы все же потерялись, то можно одним движением (двойным кликом) мгновенно позиционировать камеру над любым отрядом. Что касается управления войсками вообще, то и здесь все тоже просто. Перед началом настоящей битвы волей неволей придется пройти курс молодого бойца, где вам на пальцах объяснят, что и как работает, куда и когда надо жать. Поскольку в игре нет отдельных юнитов, а единственная боевая единица это взвод, то и приказы отдаются только ему. Каждому взводу или отряду соответствует кнопка в левом нижнем углу экрана, при помощи которой осуществляется выбор. Можно назначить и горячую кнопку (F), используя стандартную комбинацию Ctrl+цифра. А небольшая менюшка справа позволит отдать дополнительные приказы. Войско у вас небольшое, а врагов много, поэтому для достижения успеха придется использовать все возможные тактические приемы: рельеф местности, лесные заросли, тень, правильное построение и поведение в бою. Для каждого взвода существует три параметра, в соответствии с которыми он действует во время миссии: способ атаки, способ передвижения и построение. Все они очень важны для достижения победы. Если вы хотите, чтобы ваш отряд как можно быстрее попал в определенное место, то нужно выбрать Offensive Movement, Hold Fire и Box Formation. Иначе, встретив противника, отряд начнет бой и не сдвинется с места, пока враг еще жив. Другой пример. Установите отряду пехоты указанные выше параметры и, используя овраги и темные места, незаметно прокрадитесь до леска, окружающего вражескую базу. Так как отряд не будет стрелять, то противник вряд ли заметит его среди зарослей, в то время как вы спокойно можете вести прицельный огонь из артиллерийских установок.

Есть еще два очень важных тактических момента, которые сильно отличают **GC** от других RTS. Во-первых, это Friendly Fire. Поговорка «стреляй по своим, чтобы чужие боялись» очень актуальна для игры. Вам придется каждому взводу индивидуально указывать его место во время боя, благо это не сложно и быстро. Просто так собрать все войска скопом и бросить в бой, как многие привыкли, здесь совершенно не приемлемо — они просто перестреляют друг друга. Во-вторых, распределение брони на юнитах. Впервые в истории стратегий у пехоты возникли реальные проблемы с уничтожением танков!!! Лобовая и боковая броня у тяжелых танков абсолютно непробиваема для пехотинцев, лишь зайдя сзади, они могут справиться с ним.

Немного об общем балансе и искусственном интеллекте. В игре всего две враждующих стороны, по 14 типов юнитов у каждой, поэтому работы по балансировке сил у шведов было не очень много. Конечно, нужно было учесть массу моментов, спецоборудование, например, количество каждого типа юнитов во взводе и т.д., но, так или иначе, я не почувствовал никаких проблем по этому вопросу. В Интернет бытует мнение, что лишь артиллерия вновь вышла за рамки дозволенного. Не спорю, это самый разрушительный вид техники в игре, но и самый неповоротливый, абсолютно беззащитный для воздушных атак. Да и о каком дисбалансе может идти речь, если этих махин во время миссии будет всего пара штук, вы ведь не можете построить еще. Про AI можно сказать, что разработчики пытались сделать все, чтобы приблизить поведение войск к реальному. И им вновь это удалось. Во время атаки юниты не стоят, тупо стреляя по врагу (если, конечно, им не давалось такой команды) — они отступают, перестраиваются, могут отстреливаться при погоне, выбирают ближайшего противника для нападения. Вот только сообразить, что нельзя стрелять по врагу через свои подразделения, они не могут, но ведь в этом заключена одна из «фишек» игры.

И, наконец, мы добрались до одного из самых интересных моментов в игре — графики. Движок просто выше всяческих похвал, но не менее впечатляет и работа дизайнеров. Бесспорно, это одна из лучших стратегий, если говорить о графическом оформлении. И хотя в игре использовано всего три ландшафта (причем только один довольно сложный) — пустыня, лес и снежные заносы, все они выглядят очень натурально. Кое-где можно встретить животных или птиц. Сильно увеличивает ощущение присутствия грамотная работа с реальным освещением и спецэффектами. Я имею в виду блики от солнца на поверхности металла, бьющие в глаза косые лучи заходящего светила, освещение и цвета неба, тени на земле от пробегающих по небу облаков. Нечто подобное мы уже видели в демке Gran Turismo 2000 для PS 2, но ведь это всего-навсего PC. Все объекты в игре просто «болезненно» детализированы. И хотя в **GC** число полигонов на моделях вряд ли дотягивает до 400, они и без того смотрятся превосходно. А как без этого, ведь камеру можно приблизить практически к лицам ваших подчиненных. Видно даже разлетающиеся гильзы при стрельбе и передергивание лафетов орудий. Во время езды по пустынной дороге за колонной следует пылевое облако, поднятое гусеницами танков, а на земле отчетливо видны следы после проехавшей техники. Одним сло-



вом, не буду оригинальничать и соглашусь с мнением большинства — подобной графики в стратегических играх я еще не видел (ну разве что в Battle Zone II, хотя она и тормозила безбожно).

Напоследок, как обычно, о плохом. Промахов мало, но они есть. Самым большим недостатком в игре является отсутствие save'ов во время миссии. А поскольку сложность последних возрастает довольно активно, то порой приходится по несколько раз переигрывать одну и ту же миссию из-за досадных мелочей. Прямо скажем, раздражает неимоверно. При всем своем графическом великолепии и довольно низких требованиях игра все же подтормаживает. Это не сказывается на происходящем на экране или на работе камеры, просто иногда игра не реагирует на определенные команды, отдаваемые юнитам. Особенно это касается применения спецоружия, создается впечатление, что войскам лень выполнять этот приказ. И еще, мне был непонятен факт отсутствия взаимодействия с собственной базой. Кроме огневой поддержки (весьма скромной) вы ничего от нее не дождетесь — ни юниты починить, ни пополнить спецснаряжение.

Странно, что эта игра не попала в свое время в раздел хит, а довольствовалась лишь небольшой превьюшкой. Ведь Ground Control совершил небольшую, пусть бескровную, но все равно революцию в жанре RTS, а может среди трехмерок вообще. А за созданную модель «свободной» камеры можно смело вручать Massive Entertainment премию от всего игрового сообщества (если бы таковая была). Конечно, многих отпугнет невозможность строить базы и добывать ресурсы, многие живут только ожиданием скорого выхода Diablo II (туда им и дорога). Но люди, по достоинству оценившие Myth и Mech Commmander, спокойно могут бросаться в захватывающую атмосферу Ground Control.

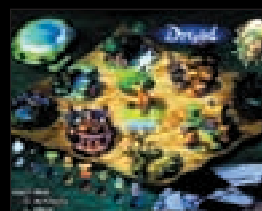
СИ REVIEW

LEGEND OF MANA



Платформа: PlayStation
Жанр: RPG/action
Издатель: Square
Разработчик: Square
Количество игроков: 1
Онлайн: www.square.com







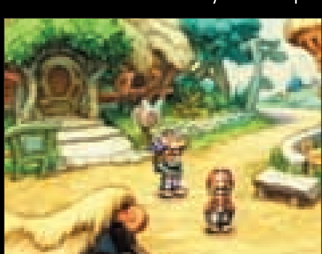
Продукцией из серии Seiken Densetsu компания Square никогда особенно не радовала западного игропотребителя, что, надо сказать, никогда особого расстройства не вызывало. Не вызывает расстройства этот факт и теперь, хотя принадлежащая к этому почти культовому сериалу обозреваемая здесь игрушка и вызывает в основном положительные эмоции.

Александр **Щербаков**

В свое время Square уже выпускала за пределы Японии Seiken Densetsu: Secret of Mana для SNES, которая хоть и пришлась многим по душе, но, на самом деле, никакого особого воодушевления по поводу появления этого продукта не наблюдалось, так как, что скрывать, игра была достаточно посредственной, особенно на фоне производимых примерно в то же время разработчиком действительно великолепных образцов жанра. Во многом поэтому продолжение «Секрета маны» европейцы и американцы получили только совсем недавно.

Зная нынешние «проказы» Square, а также поднимая из памяти свой небольшой опыт общения с Secret of Mana, новый продукт я ожидал готовясь если не к худшему, то к обыкновенному для ведущего (по количеству) мирового RPG-производителя произведению, сочетающему, по заведенной нынче традиции, неплохую графическую оболочку с внутренней пустотой, насквозь продуваемой ветрами, издающими звуки, подозрительно напоминающие мелодии Square`овских композиторов.

Ну, в общем, отчасти я был как всегда прав (о, как я скромен!). Впрочем, несмотря на все мои обоснованные (местами) предубеждения, **Legend of Mana** сумела мне понравиться. В немалой степени, правда, за счет всех тех же своих визуальных красот, но, само собой, не только из-за этого.



Итак, с графической части давайте и начнем разбор игры. По большому счету, в этом аспекте **Legend of Mana** практически отправляет нас в славные времена SNES. Не все, заметь, хотят туда отправляться, тем более, что кому-то угловатого и страусоногого Скволла на фоне силиконовых задников подавай, а не всякие извращения художников-аниматоров. Короче, игра плоская как блин, но нарисована, я вам скажу, ну просто прекрасно. Стиль оформления явно сделан с уклоном в редко надоедающую «детскость», с пухлыми домиками, «набухшей» архитектурой, чумовыми персонажами и чрезвычайно яркой палитрой красок. Можно обвинять Square, что это, мол, «вчерашний день» (любители высказаться подобным образом постоянно находятся), но насколько это все красиво и какой создает шарм — это просто словами не передать. Хотя нет, словами передать можно, но я тут изощряться не буду, и так места на странице мало.

Теперь, собственно, игровой процесс. В нем наметился ряд существенных изменений по сравнению с предшественником, причем изменений достаточно интересных. Основной же фишкой стала возможность игроку отстраивать окружающий его мир, причем выглядит это достаточно своеобразным образом. Дело в том, что объекты на worldmap`е вы можете расставлять собственноручно, но только при наличии особых артефактов. Под «объектами» в данном случае подразумевается что-то крупное, вроде городов, деревень, пещер, гор и тому подобных вещей, ну а под артефактами — определенные предметы, получаемые вами по мере выполнения различных квестов. Фактически мы имеем дело с приобретаемым доступом к новым, ранее недоступным локациям, но только с некоторой возможностью оформить все по своему желанию. Любопытно, короче, получается.

Квестиков в **Legend of Mana** достаточно много, но они сравнительно небольших размерчиков и достаточно своеобразно вписываются в общую сюжетную линию. Задания теперь выполняются относительно быстро, и заскучать не всегда получается. Для этих целей даже всякие подземелья-лабиринты сделали малозамороченными и обычно состоящими всего из нескольких уровней, а то при больших габаритах ведь и надоесть все может.

Д О С Т О И Н С Т В А

Возможно, графическое оформление кому-то не придется по вкусу, но меня оно просто покорило, как и общий настрой этой яркой, немного детской игры. Отметим и ряд неплохих нововведений по сравнению с Secret of Mana, и в первую очередь возможность «отстраивать» мир.

Н Е Д О С Т А Т К И

Однозначно кое-что нужно было подшлифовать в системе боев, да и, в общем, геймплей нуждается в некоторой доработке, хотя он и так весьма неплох.

Р Е З Ю М Е

Неожиданно (для меня) интересная и веселая ролевушка, в которую достаточно приятно играть, хотя просто смотреть на нее еще приятнее. Впрочем, рука главного RPG-штамповальщика мира, к сожалению, все же отчетливо видна.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

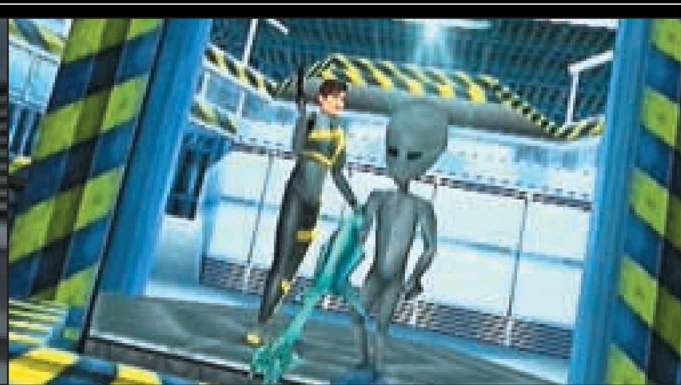
Система боев, как и должно было быть, экшеновая, но, опять же, с неожиданными переделками, выразившимися в том, что по «боевому» уровню мы бродим как обычно и только при появление врагов достаем шашки и начинаем сечу, в которой, в основном, все сводится к банальному «подойти и постучать по кнопке», что малость расстраивает. Из зарубленных врагов часто что-нибудь да выпадает, причем маленькие кристалльчики, разлетающиеся в разные стороны — это experience, который надо быстренько насобирать до его исчезновения. Кстати, вдвоем играть в **Legend of Mana** нельзя, а товарищем по отряду управление поручается искусственному псевдоинтеллекту. Хотя кое-что связанное с этим в опциях и можно подкрутить.

В общем, интересных моментов в **Legend of Mana**, как ни странно, много, так что любители ролевичков очень даже могут ее попробовать — не исключено, что понравится.

СИ REVIEW

PERFECT DARK





Сколько бы смыслов и возможных толкований не заложили дизайнеры и маркетологи Rare в название своего очередного заведомо успешного мегахита, все равно главная идея доходит сразу: сегодня мы держим в руках то, что является, по крайней мере, по мнению Rare, идеальной игрой. Как ни удивительно, на этот раз, похоже, команда создателей Golden Eye не так уж и далека от истины...

Сергей Овчинников

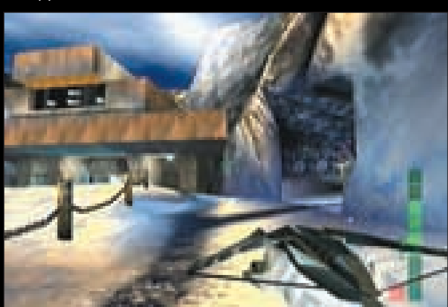
За три (на самом деле, почти четыре) года, что **Perfect Dark** находился в разработке, жанр 3D-Action успел пережить пик своего развития на PC. Добрый десяток весьма именитых студий все эти три долгих года пытался расширить границы жанра, открыть новые горизонты многопользовательской игры, представить максимально разнообразные уровни и выдать игроку столько видов идеально сбалансированного оружия, сколько тот пожелает. Все это привело, на самом деле, к тому, что обычному игроку во всем этом разнообразии стало несколько тесновато, а увлечение FPS превратилось в настоящий вид спорта. Я, например, уже слушаю рассказы некоторых наших журналистов о том, как «квейкеры порвали анриаловцев на очередном турнире», с полным ощущением того, что все это происходит где-то на другой планете.



Как известно, ни Quake III, ни Unreal Tournament по большому счету не оправдали возлагавшихся на них издательствами надежд — верный признак того, что ослабление интереса к жанру уже началось. Так вот, все эти три года Rare даже не пыталась достичь ни одной из тех целей, какими задавалось все остальное игровое сообщество. Напротив, компания тихо и спокойно занималась выжимкой из своего предыдущего хита всех самых удачных моментов и тестировала, тестировала, тестировала. В результате всех этих мучений родился не дающих сбоев и ошибок просто-таки дистиллированный продукт, заставляющий любого мгновенно погрузиться в него и удерживающий интерес к себе до самого конца. Не стоит ждать от Perfect Dark революционных новаций, ведь этот проект представляет собой все тот же старый добрый Golden Eye, но только начищенный и отполированный до блеска. Чего, впрочем, оказывается вполне достаточно, чтобы назвать эту игру лучшим представителем жанра на данный момент.

Как вы, наверное, уже знаете, **Perfect Dark** основывается на сюжете, придуманном и воплощенном в

Платформа: N64
Жанр: 3D-Action
Издатель: Nintendo/Rare
Разработчик: Rareware
Количество игроков: 1-4
Требования к системе: 4MB Expansion Pak обязателен для одиночной игры
Онлайн: www.perfectdark.com



ДОСТОИНСТВА

Сногсшибательно качественный и стильный дизайн уровней, захватывающий сюжет, солидная графическая оболочка.

НЕДОСТАТКИ

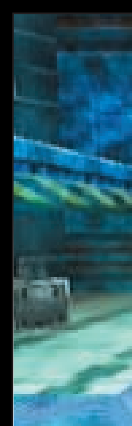
Отдельные случаи притормаживания, игра немного коротка, хотя все равно намного больше, чем Golden Eye.

РЕЗЮМЕ

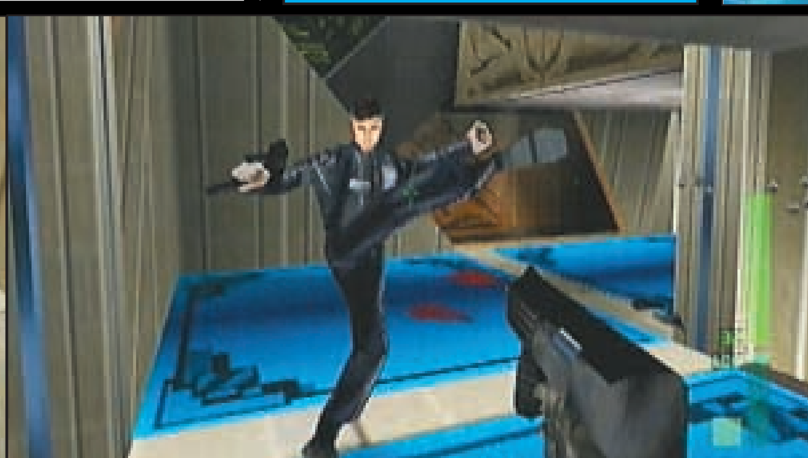
Perfect Perfect Dark. Браво, Rare!

9.5

VIDEO	2
SOUND	1
INTERFACE	2
GAMEPLAY	2
ORIGINALITY	1.5
ADDITIONS	1





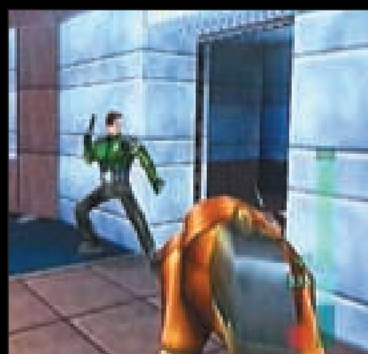


жизнь самой Rare, без применения каких бы то ни было популярных лицензий. Место Джеймса Бонда заняла суперагент Жанна Дарк по прозвищу **Perfect Dark**. Поскольку теперь миссиям игры не приходится базироваться на эпизодах фильма, то авторам игры пришлось как следует проработать сюжетную линию, пристроив к игровому процессу массу меж- и внутримиссионных роликов, причем со всеми причитающимися наворотами от кинематографичной камеры до полноценной озвучки абсолютно всех диалогов. Всего в картридж **Perfect Dark** (кстати, всего лишь 32-мегабайтный) влезло более часа роликов и примерно столько же оцифрованной речи — случай для Nintendo 64 беспрецедентный, особенно если учесть, что и разнообразие уровней (а стало быть, и требовательных к памяти текстур) чрезвычайно велико. Основная интрига закручивается вокруг некоей корпорации Datadyne и ее попыток создания новых типов оружия массового поражения. Разумеется, не обходится и без вмешательства инопланетной расы, которая таинственным образом влияет на все происходящие события. Чтобы не портить впечатление от игры, скажу только, что неожиданных поворотов сюжета и весьма оригинально выстроенных ходов в процессе игры вы увидите немало. Хотя основным удовольствием в PD все-таки является прохождение уровней и бесконечные перестрелки в многопользовательском режиме, а вовсе не какие-то ролики, пусть даже и тысячу раз красивые.















Большинство даже самых современных FPS по-прежнему строятся на принципе «добежать от точки А в точку В минуя двери C и D». Причем, как правило, этот процесс бесконечно повторяется от уровня к уровню без особенного разнообразия в текстурах, местах действия и головоломках. Исключения же все какие-то полумерные. Так, например, прекрасная уровневая структура Half-Life при всеобщей серости окружающего мира или яркие, сочные краски уровней в Unreal. В **Perfect Dark** же подход практически киношный: повторяющихся событий просто не должно быть, иначе зрителю будет неинтересно. Перенесенная из Golden Eye система постановки задач работает великолепно, причем от выбранной вами сложности (всего их четыре, включая один секретный) зависит и количество заданий, которых бывает от двух до пяти-шести на каждый уровень. Причем так же, как, например и в Theif, лишь на самом высоком уровне сложности у вас появится возможность обследовать каждый уголок каждого помещения, отыскав абсолютно все секреты, при выборе же более легкой жизни значительная часть уровней так и останется за плотно закрытыми дверями. При этом в начале миссии вам никогда не говорится о том, как ее пройти, вместо этого вы видите на экране список операций, которые необходимо выполнить. Например, получить доступ в секретную шахту или выкрасть из сейфа документы. Как вы это будете делать, никого особенно не волнует. Ведь даже сквозь запертую дверь можно пройти, если заставить охранников, гуляющих за ней, выйти к вам прямо под пулю. Помимо всего прочего, в **Perfect Dark** вам предстоит устраивать диверсии, минируя и взрывая то попутное такси, то какой-нибудь радар, освобождать и захватывать заложников, в одиночку бороться с бандой снайперов в полной темноте, кататься на инопланетном антигравитационном скутере и участвовать во многих событиях будничной жизни настоящего суперагента. Все эти действия будут происходить на более чем десятке различных территорий по всей планете, в 17 самых разнообразных миссиях: от секретной базы на дне Тихого океана и улиц китайского квартала в Чикаго до офисов могучей DataDyne, заснеженных равнин Севера и знаменитой военной базы Area 51 в Нью-Мексико, где, по слухам, в 1947 году разбился инопланетный корабль.

Похоже, что последние полгода работы над **PD** Rare только и занималась тем, что приводила в порядок технические аспекты проекта. Все дело в том, что значительно усовершенствованный движок Golden Eye с великолепной системой освещения, резким увеличением количества и качества текстур, большим числом полигонов и улучшенной анимацией требовал и значительно больших системных ресурсов, которых, естественно, взять было неоткуда. Ситуацию спас expansion pack, блок расширения памяти для N64, который увеличивает объем оперативной памяти приставки с 4 до 8 Мб. Благодаря нему Rare сумела практически справиться как с проблемами торможения игры (хотя, конечно, скорости 60 кадров в секунду вы здесь не увидите. И даже 30 не всегда), так и с размещением объектов на экране. Помимо этого, вы можете даже включить опцию высокого разрешения, и тогда **Perfect Dark** будет выглядеть не хуже любого хита на Dreamcast, но зато на более поздних уровнях с появлением на экране кучи солдат (и, не дай Бог, какого-нибудь взрыва) вся эта красота превратится в совершенно неиграбельное полигонное месиво. Увы, похоже, ресурсы N64 исчерпаны.

Даже после того, как PD будет исхожен вдоль и поперек на всех уровнях сложности (кстати, даже на самом простом Agent это задача не из легких), останется еще и чрезвычайно удачный многопользовательский режим, в который теперь можно играть даже при отсутствии живых соперников. Чрезвычайно умные и продвинутые «симулянты», то есть боты, возьмутся сделать из вас кровавое месиво буквально за пару минут. И слава Богу, что никаких rocket jump'ов здесь нет, — все по-честному.

Думаю, что никакого особенного красноречивого вывода не требуется. **Perfect Dark** — это, безусловно, лучшее творение Rare за всю историю компании. Команда, создавшая Golden Eye, достигла высочайшего уровня мастерства, и мне даже страшно представить, каким будет ее следующий проект уже на сверхмощный Dolphin (по слухам, это будет ничто иное, как **Perfect Dark 2**). Каждый владелец N64 просто обязан иметь эту игру у себя в коллекции, а сама по себе она служит неплохим поводом для приобретения этой уже немножко старой, но все еще служащей прекрасной базой для суперхитов приставки.

СИ REVIEW

MARVEL VS CAPCOM 2: NEW AGE OF HEROES

Платформа: Dreamcast
Жанр: Fighting
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Количество игроков: 1-2
Онлайн: www.capcom.com

Александр Щербаков

Начиная с X-men vs. Street Fighter, компания Capcom уже на протяжении нескольких лет обкатывает одно из своих самых любопытных ответвлений концепции двухмерных файтингов. Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes с полным правом можно на данный момент считать высшей точкой кошмарных извращений капкомовцев.

Как известно, при всей похожести (а для кого-то и неотличимости) на стандартные стритфайтеры, файтинги из серии «vs.», по большому счету, являются чем-то немного отличными от них, несмотря даже на частично совпадающий состав персонажей. Отличия состоят в основном в том, что веселье и зрелищность во всей своей двухмерной красе в этих продуктах выходят на первый план по сравнению с тем, что кличут «серьезной проработкой игрового процесса». Для всего этого даже в свое время Capcom придумала принцип tag-боев, который привлек внимание игроков даже больше, чем участвующие в потасовках герои.

Первая часть **Marvel vs. Capcom**, надо сказать, оказалась одной из самых ярких гамок подобного направления, особенно порадовав доведенной до еще большего зверства безудержностью, а также участием персонажей из самых разнообразных игр компании, а не только из Street Fighter, как это, в основном, было раньше. Завсегдатаев аркад (и не только) это поперло несказанно, а потому гнусные сиквелоклепатели в своих лучших традициях взялись за разработку продолжения, которое просто обязано было сносить крышу любителям подобного идиотизма (и, опять же, не только) еще сильнее.

Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes (зацените название :)) удался. Всего больше, все маразматичнее, все зрелищнее и при этом даже как-то отточеннее. Успех к игре также пришел, причем даже в ее дримкастовской версии, разлетевшейся к данному моменту очень даже неслабым тиражом. И есть за что потратить деньги на это кошмарство.

Начнем по порядку. Графика прекрасна. Как обычно, куча плавной и красивой анимации, высокое разрешение, масса спецэффектов и кучи всего прочего. Но есть и необычное, но входящее постепенно в моду. Относится это к бэкграундам, которые в этом плоском, как мои пьяные шутки, файтинге трехмерны, выглядят потрясающе и прекрасно вписываются в саму игру.

Далее — персонажи, что играет большую роль в **Marvel vs. Capcom 2.** Можно сказать, прям такую же, как машинки в Gran Turismo ;). В общей сложности их количество, включая секретных и тому подобных, достигает почти шести десятков и при этом большая их часть в достаточной мере самобытна. Тут и, естественно, хренова туча марвеловцев, чему порадуются любители комиксов, принеся дядям из Capcom немалую прибыль, и самые разнообразные чудики из капкомовских игрулек, причем, само собой, не обязательно файтингов. То есть, например, по соседству с какими-нибудь Ryu и Guile из «понятно откуда» обитают различные Strider Hiryu (герой «типа классического» Strider), Hayato из Star Gladiators (для чего он специально был нарисован) или Jill Valentine, примчавшаяся прямо из своего Resident Evil. Фэнов такой наборчик равнодушными оставить просто не может, а все остальные найдут реальное (что удивительно) разнообразие с точки зрения освоения персонажей.

Но главное, как обычно, этот самый чертов игровой процесс, для **Marvel vs. Capcom 2** реально доработанный и усовершенствованный. Бои все так же строятся на противостояниях двух команд, состоящих на сей раз аж из трех персонажей. Во время поединка героев можно менять на ходу (не банальный team battle все-таки), а также проводить комбинированные спецудары или звать товарища на подмогу. Суперударчики, проводящиеся после заполнения на определенное количество уровней традиционной специнейки, обычно совершенно улетны, дико зрелищны (example: Jill, расстреливающая оппонентов из базуки при файербольной поддержке коллег) и должны привести в восторг старых любителей не менее старого сверхстучалочного Killer Instict, которых хлебом не корми, дай посмотреть, как на экране загораются надписи, вроде «50 Hits». В **Marvel vs. Capcom 2** на подобное можно насмотреться вдоволь, вот только делается это все просто и непринужденно зажатием двух кнопок, так что остается только удачно выбрать момент для атаки. Можно долго судачить, верен ли такой подход или нет, нужно ли было сокращать стандартное управление «3 руки+3 ноги», вырезая из него объективно лишнее, но играть в любом случае весьма интересно даже людям, не особо прущимся от 2D-файтингов. При этом, что пародоксально, несмотря на все извращенности и ориентированность на зрелищность, простор для демонстрации своих навыков в **Marvel vs. Capcom 2** есть, и это большой плюс в пользу игры. А потому похвалить Capcom просто необходимо, несмотря на надоедливость ее бесконечных стритфайтерообразностей.

СИ *REVIEW*



ДОСТОИНСТВА

Ярко, весело, красиво, с кучей персонажей и массой доработок идей предшественника. Ну и, конечно же, с некоторой, весьма ощутимой, долей сумасшествия.

НЕДОСТАТКИ

Ну, все-таки это файтинг в традициях Capcom, что в определенной степени можно считать недостатком.

РЕЗЮМЕ

Круто. Даже вот Романову понравилось.

8.0

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS







КОДЫ PC, PS

КОДЫ PC

Earth 2150

Нажмите [ENTER] и введите «I_wanna_cheat» после чего нажмите [ENTER] снова.

Теперь нажмите [ENTER], введите любой код и снова нажмите [ENTER],чтобы его активизировать.

x-mas_pack — полный ремонт/перезарядка
fireworks — мины
armageddon — метеоритный дождь
no_more_secrets — открывается вся карта
no_one_hides — показать все юниты
i_love_this_game # — появляется # CR
i_hate_limits # — изменить лимит на танки на # CR
einstein 0/1 — быстрое развитие науки для всех, 0=Вкл, 1=Выкл
help_me_please!!! 0/1 — быстрое развитие науки, только для игрока, 0=Вкл, 1=Выкл
the_hammer_of_thor — уничтожает всех врагов в радиусе 8
massacre — уничтожает все в радиусе 8
see_you_next_life — уничтожает выбранный юнит
hasta_la_vista_enemigos — уничтожает все видимые юниты и объекты
bad_time_bad_place — Повреждпоявляется все ближайшие юниты
eagle_eye — увидеть всё
let_be_darkness — появляется туман

Vampire: The Masquerade — Redemption

Активизация кодов:
Запустите игру с параметром «**-console**». Теперь во время игры нажмите «~», чтобы вывести консоль. В нем вы можете вводить следующие коды:

Примечание: Некоторые коды воздействуют на персонажа так что перед их вводом выберите персонажа для которого вы вводите код.

god 0/1 — 1=режим бога вкл., 0=режим бога выкл.
cash # — изменить деньги на #
dropcash # — выкинуть деньги равные #
xp # — добавить # в XP
freecasting — создавать магии без затрат крови
ai — выключить AI у врагов и ваших персонажей
addalldisciplines # — увеличить все характеристики на #
revive — полное здоровье (этот код может быть использован даже после смерти)
vault — открывает персональное хранилище из любой части игры
freeammo — бесконечные боеприпасы
killme — «истинная» смерть (даже Revive не сможет вас оживить)
totals — информационный лист (XP, Gold, и тд.)
addthing # — созпоявляется предмет # (те: Vitae, Dagger, и тд.)
advancement — открывает окно «повышения»
framerate 0/1 — 1=показать FPS, 0=выключить
poisonme — отравить себя
diseaseme — заразить себя
damage me — повредить себя
whereis — показывает где вы находитесь
maxfps # — установить максимально число FPS на #
shapeshift # — превратиться в # (те: bat)
shapeshift — вернуться в нормальную форму
freeze — замораживает тело, но вы все еще можете перемещаться по уровню
pause — пауза
resume — выключает паузу
emit # — испустить из ног персонажа # (те: fire, gas)
jump # % — перейти на уровень (Смотрите ниже)

Другие коды:
Вы можете еще использовать эти коды: **stakme, frenzyme, aitrace, particles, heads, loadpath, savepath, say, statustest, changescene, advance, changechronicle, getcls, combatmessages, scaleme, embraceme, *aura, camtest, setsoak, getchronflag, setchronflag, clearchronflag, netstat, read, shell, roomtype, autoswitchtest, enemycount, throwgib, setdetect, sethide, hands, stcmd, team, maxopenedlocs, noitemstatchecks, endgame, pack.**

Перейти на уровень
Используйте «**Jump**» код для немедленного перехода на другой уровень. (**#** — название уровня, **%** — место на уровне в котором вы хотите попасть).

ВНИМАНИЕ: Этот код автоматически обновляет ваше авто-сохранение. Так же переход на другой уровень не изменить внутри игровые переключатели и вы не получите продвижения по сюжетной линии, что может сделать невозможном прохождение игры. Этот код лучше всего использовать для попадания в уже очищенные зоны, так как они снова будут заполненными монстрами.

Название зон для кода Jump:
Convent
ConventDay
OldTownDay
SmithyDay
Inn4StagsDay
JudithBridgeDay
University
StThomas
GoldenLaneDay
UnornaDay
EastGate
EastGateNight
OldTown
Smithy
Inn4Stags
JudithBridge
Unorna
Haven
PetrinHill
PetrinHillDay
AnezkaRoom
NQuarter
PragueCastle
PrinceBrandl
GoldenLane
DummyNorthQuarter
DummyNorthGate
DummyNorthQuarterGate
SilverMines
SilverMines2
SilverMines3
SilverMinesNight
Monastery
Monastery2
Monastery3
ArdanChantry
ArdanChantry2
ArdanChantry3
ArdanChantry4
JosefTunnels
JosefTunnels2
JosefTunnels3
VysMountain

Ground Control

В главном меню нажмите [M] и [S] и [V] одновременно. Перед вами должна появится строка для ввода кодов. Вводите в ней коды:

God — режим бога для всех юнитов
Notgod — выключает режим бога
gimme maps — позволяет играть во все миссии компании из меню «Custome Game»
flashlight — режим Flashlight GUI
from massive with love — прикольные текстуры
the new generation of rts-games — позволяет играть в секретную миссию в меню «Custom Game».

Flying Heroes

OMMALLUF — полный боекомплект
HTLAEHLLUF — полное здоровье
ANAMLLUF — полная манна
TSOOBERIF — огненные ботинки
RATSLATEM — появляется Metal Star
RETROPELET — появляется Teleporter
KAOLC — появляется Cloak
LERRABSAG — появляется Gas Barrel
SENIMEX — появляется Xemines
SENIMGA — появляется Agmines
ELBISIVNI — появляется Invisible
TSOOBERIF — появляется Disorientate
NIARDICA — появляется Acid Rain
NODDEGAMRA — появляется Armageddon
DUOLCHTAED — появляется Death Cloud
ERIFLLAF — появляется FallFire
LLABERIF — появляется Fireball
LLABECI — появляется Iceball
HSALF — появляется Flash
ERIFTES — действие этого кода неизвестно
DICAHSALPS — действие этого кода неизвестно
LLAEZEERF — действие этого кода неизвестно

КОДЫ PS

Legend of Mana

Переименовать предметы.
Для того, чтобы переименовать предметы войдите в меню экипировки (**Equip**), выберите предмет, откройте его характеристики и нажмите ⊗(2). Появится экран ввода нового названия.

Monster eggs
Чаще всего **Monster eggs** появляются на аренах с боссами. Если попадая на арену вы не обнаруживаете **Monster eggs**, покиньте ее и заходите на нее снова, пока необходимый предмет не появится.

Nightmare Creatures 2

Режим прохождения сквозь стены.
В главном меню держите **L1** + **R2** + ◉ + ▣ и нажмите **Select**. Если вы правильно ввели код, появится соответствующее сообщение.

Неуязвимость.
Остановите игру, держите **L1** + **R2** + ◉ + ▣ и нажмите **Select**. Появится меню **Cheats**, в котором следует выбрать опцию **Hero Unlimited Live**.

Collin McRae Rally 2.0

Все трассы — введите **HELLOCLEVELAND** на экране **Create New Driver Profile**

Все машины — введите **ONECAREFULOWNER** на экране **Create New Driver Profile**

Lancer Road — введите **OFFROAD** на экране **Create New Driver Profile**

Sierra Cosworth — введите **JIMMYSCAR** на экране **Create New Driver Profile**

Ford Puma — введите **COOLESTCAR** на экране Create New Driver Profile

Mini Cooper — введите **JOBINITALY** на экране **Create New Driver Profile**

Стрелять файерболлами — введите **GREATBALLSOF** на экране **Cheats**. Для того, чтобы стрелять, используйте ручной тормоз.

Веселые столкновения — введите **RUBBERTREES** на экране **Cheats**. Этот код работает только в режимах **time trial** и одиночных гонках.

Огромные колеса — введите **EASYROLLER** на экране **Cheats**. Этот код работает только в режимах time trial и одиночных гонках.

Низкая гравитация — введите **MOONLANDER** на экране **Cheats**. Этот код работает только в режимах **time trial** и одиночных гонках.

Агрессивные соперники — введите **NEURALNIGHTMARE** на экране **Cheats**. Этот код работает только в аркадном режиме.

Turbo режим — введите **ROCKETFUEL** на экране **Cheats**. Этот код работает только в режимах **time trial** и одиночных гонках.

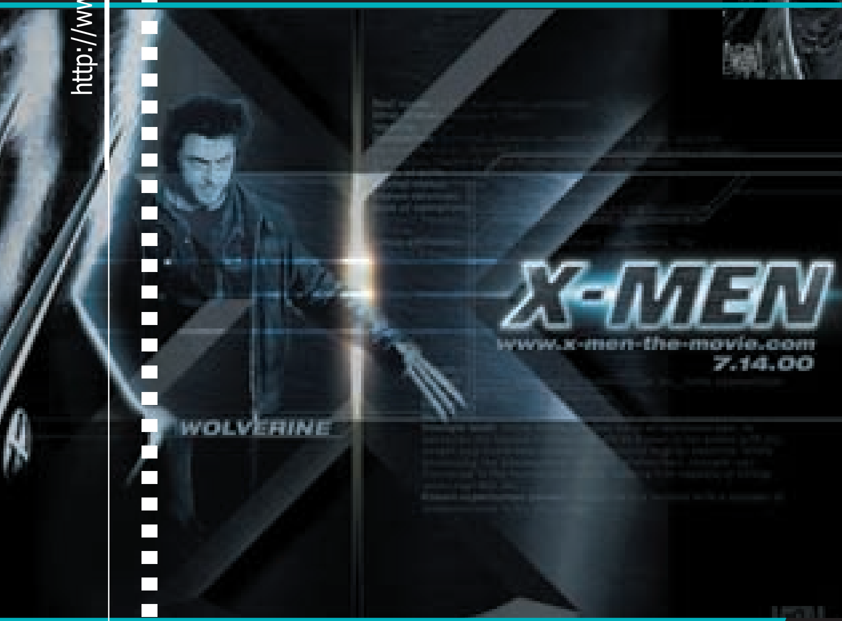
Быстрая игра — введите **PRUNEJUICE** на экране **Cheats**. Этот код работает только в режимах **time trial** и одиночных гонках.

Действие этого кода неизвестно — введите **HELLO RAZU AND FLEA** или **RORRIMSKCART** на экране **Cheats**.



ЭКС-мэны





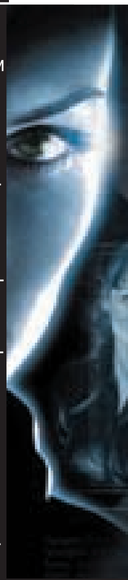
Центральной темой сегодняшнего выпуска станут еще два фильма, которые так и не смогли попасть в наш мегаобзор летних блокбастеров, который вы могли увидеть в предыдущем номере журнала. В общем-то, я даже рад, что эту парочку удалось отстранить от череды супербоевиков и перенасыщенных спецэффектами мультфильмов, поскольку оба они следуют несколько иным жанровым правилам. Это дикие, безумные фильмы (что впрочем, весьма органично сочетается с тематикой этого номера), очень похожие и в то же время радикально отличающиеся друг от друга. Скорее всего, X-Men будет принят критиками как один из самых несуразных фильмов последнего времени, но крайне хорошо пойдет в прокате, на что, собственно, и надеется прокатчик, киностудия 20th Century Fox, которая этим летом поставила на экранизацию комиксов №1 все, чем располагала. Второй же фильм неминуемо провалится, хотя бы потому, что со времен «Робокопа» и «Основного Инстинкта» у одного из самых интересных режиссеров современности Пола Верховена проваливается абсолютно все. Интереснее же всего то, что и это кино большинство критиков навряд ли воспримут как шедевр. Так уж случилось, что Верховена любят, в основном, в России - и Showgirls показался нашему зрителю вовсе не таким ужасным фильмом, как это считалось ранее, а уж Starship Troopers вообще приобрел статус шедевра, и кстати, именно после успеха в России и Европе, наконец-то начал собирать какие-то деньги в американском видеопрокате. Но ближе к делу...

X-Men: The *Movie*

Студия:	20th Century Fox/Marvel Comics
Бюджет:	$ 110, 000, 000
Звезды:	Patrick Stuart
Дата выхода в США:	14 июля 2000
Прогноз сборов в США:	$ 180, 000, 000

Гигантский сериал книжек комиксов про таинственную расу мутантов X-Men - это самая главная драгоценность компании Marvel Comics, и основной объект фанатизма со стороны многочисленных поклонников продукции этой компании. Серия X-Men насчитывает более сотни всевозможных произведений, отслеживающих судьбы огромного числа всевозможных персонажей, но как справедливо решила компания Fox, ни одна из этих книг на роль полноценного блокбастера не подходит. Идея X-Men, что вполне естественно для этого жанра, родилась совершенно внезапно, и вполне естественно, что даже в первых книжках никакой истории появления на планете всех этих мутантов не было. Так что решение Fox снимать приквел вместо сиквела или переложения одной из историй абсолютно логично. Тем более, что сами Marvel'овцы не поленились и к выходу в свет X-Men собираются выпускать еще целых три тома комиксов, уже по мотивам фильма.

X-Men - динамичный, немножко глуповатый по замыслу, как и положено любому переложению комиксов, будь то артистичный Batman или веселые Men in Black, насыщенный спецэффектами и операторскими трюками фильм. Про что? Сюжет прост, как и все гениальное. В результате научных экспериментов на планете стали появляться странные люди со врожденными мутациями и необычными способностями. Они быстро становились изгоями в обществе, в результате одни объединились, чтобы вместе уединиться и радоваться жизни, а другие пошли на службу в «теневые структуры». Но все изменилось с появлением еще двух мутантов: Wolverine и Magnetto. Первый благодаря сибиозу с каким-то загадочным металлом, приобрел способность отражать любые физические атаки, а второй после каких-то жутких опытов с электричеством научился управлять небесными стихиями, грозами и любыми электромагнитными потоками. Само собой, первый (главный герой) никак не может выяснить, кто же он такой и что с ним произошло, ну а второй уже готов уничтожить все человечество. Просто так, в отместку за то, что с ним не очень-то вежливо обошлись. Приятная неожиданность заключается в том, что на самом деле героев в фильме чрезвычайно много (нужно же было засунуть туда максимальное число героев, появлявшихся когда-либо в комиксах), и практически все они созданы не без фантазии, а кое-кто так и вообще выглядит великолепно (особенно та синяя как бы голая тетка... гхм.. о чем это мы?). Ввиду отсутствия в фильме именитых актеров кроме Патрика Стюарта из Star Trek (который на самом деле не такая уж большая звезда), становится понятно, что весь бюджет продюсеры направили на работу со спецэффектами. Ну, и рекламу, разумеется. По рассказам людей сведущих, в X-Men примерно от 45 до 65 минут «action sequences» с активным использованием эффектов, компьютерных задников, взрывов и прочих прелестей современной компьютерной техники. Мне лично больше всего понравилась чудесная моделька Нью-Йорка, которую накрывает шикарное цунами. Что в этом особенного? Вся «фишка» в том, что эта сценка - лишь визуализация плана нашего злодея, которой он делился со своими соратниками. Что же в фильме случилось на самом деле, никто пока не знает. Чтобы не затягивать с финалом, скажу, что всем поклонникам веселого бесшабашного кино X-Men скорее всего, понравится. Фанаты же видеоигр просто обязаны сходить на него потому что, потому что... Потому, что надо, и все! Практически родная индустрия все-таки.









F –фантастика ☠ –триллер ♥ –мелодрама ☺ –комедия





Скорее всего, X-Men будет принят критиками как один из самых несуразных фильмов последнего времени, но крайне хорошо пойдет в прокате. Второй же фильм неминуемо провалится, хотя бы потому, что со времен «Робокопа» и «Основного Инстинкта» у одного из самых интересных режиссеров современности Пола Верховена проваливается абсолютно все.

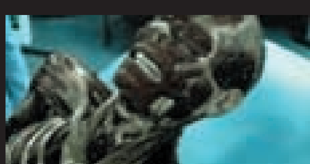
Hollowman

Студия: Columbia (Sony) Pictures
Бюджет: Около $35, 000, 000
Режиссер: Paul Verhoven
Звезды: Kevin Bacon
Дата выхода в США: 4 августа 2000
Прогноз сборов в США: Предсказать невозможно.

На этот раз Пол Верховен собрался делать ужастик. В основу его достаточно прозрачно ложится история о «Человеке-Невидимке», правда, изрядным образом закрученная и, естественно, адаптированная для недалекой американской аудитории. В результате мог бы получиться зауряднейший ужастик, но только не у Верховена...

Группа ученых во главе с неким Себастьяном Кейном (его играет Бейкон, которого многие наверняка видели в «Апполоне -13» в роли удачливого бабника-второго пилота) открывает способ, позволяющий сделать человека практически невидимым. Естественно, он же смело пробует состав на себе, превратившись в невидимку. К сожалению, по какому-то недосмотру (или просто по глупости) препарата, обеспечивающего обратный переход никто создать не успел. Оставшаяся часть фильма, по всей видимости, посвящена тщетным попыткам ученых помочь своему коллеге, в то время как самому Себестьяну предстоит столкнуться с неведомым ему страшным миром. Причем все это грозит не только ему, но и его избраннице, которой вообще будет, наверное, сложно понять, что это за железоподобная и неосязаемая масса ходит туда-сюда по комнате. В общем, вольно переведенный главный лозунг фильма: «Страх за пределами зрения», - отчетливо показывает, что режиссер не собирается играть с нами в сентиментальную ерунду вроде «Привидения». О фильме вообще чрезвычайно мало известно. Понятно, что и раскрутка не та, да и не в интересах зрителя получать сразу всю информацию. Известно лишь что в фильме используется совершенно уникальная компьютерная технология, позволяющая представить на экране полупрозрачного, полуневидимого Себастьяна. По небольшому рекламному ролику, пущенному по американским кинотеатрам видно, что выглядит все это завораживающе. Ну а все остальное мы узнаем в конце лета...





–мультфильм –боевик –исторический

ЭКСПЕРТ: Сергей ОВЧИННИКОВ

НОВОСТНАЯ ЛЕНТА

Fe

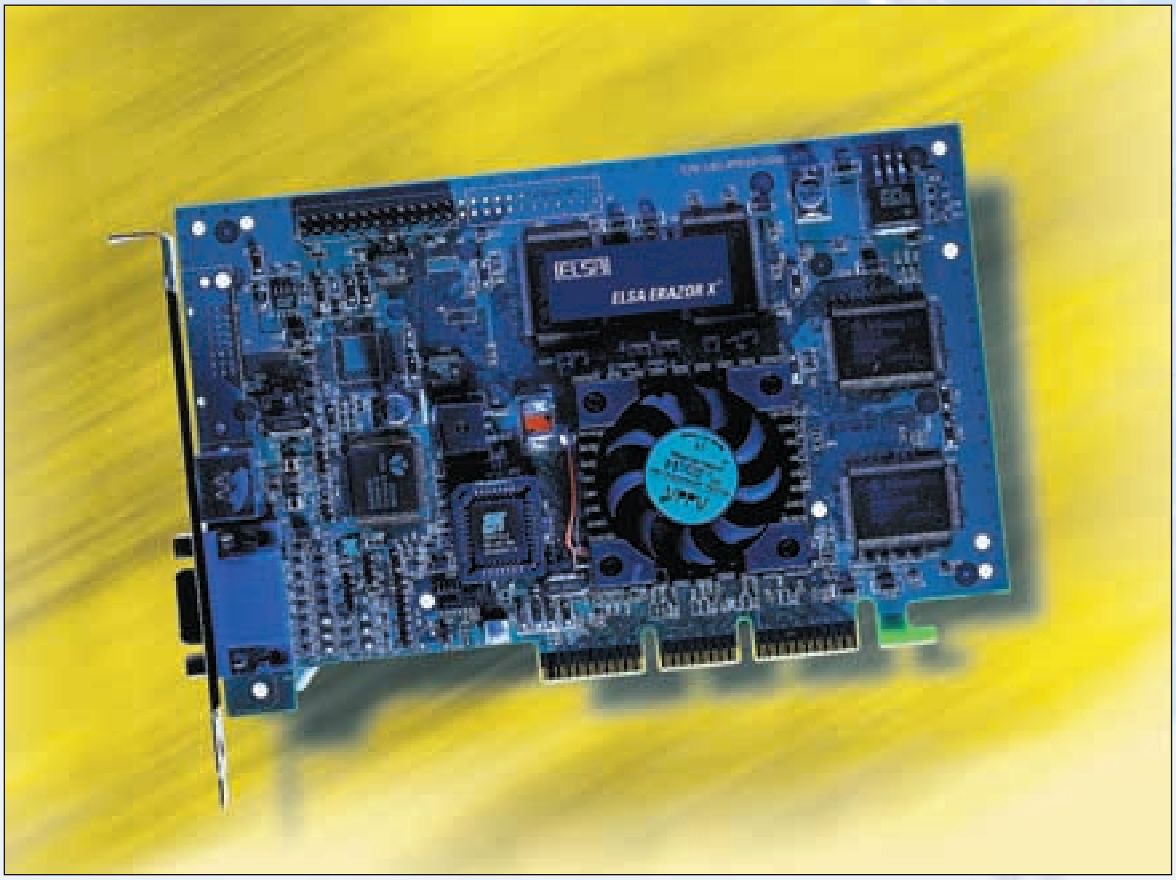
После наших долгих и упорных попыток создать достойный и профессиональный железный раздел в сотрудничестве с популярным российским сайтом **www.3dnews.ru** и публикации первых материалов мы получили массу откликов от читателей, как положительных, так и отрицательных. И хотя масса таблиц и точное перечисление всех технических новшеств той или иной «железки» наверняка кому-то показались полезными, все-таки многим такой сухой язык цифр и фактов показался слишком уже профессиональным. Действительно, нормальному человеку, не проводящему в обнимку с компьютером по 20 часов в сутки, трудно с ходу сообразить, чем билинейная фильтрация отличается от трилинейной, я уж не говорю о полноэкранном антиалиасинге. Так что, посоветовавшись, редакция решила вновь запрячь меня в железный паровоз всевозможных технических новинок. Теперь в железном разделе серьезные тестовые статьи (которые по-прежнему нам будут помогать делать коллеги из **3dnews**) будут перемежаться с моими размышлениями на тему всевозможных модных штучек и интересных тенденций, причем, как всегда, не только на компьютерном, но и на консольном рынке. На этом предлагаю закончить затянувшееся вступление и сказать, наконец, о чем мы сегодня будем говорить. Сначала мы взглянем на один из лучших акселераторов на базе **GeForce 256** со сверхбыстрой памятью **DDR RAM** (**Double Data Rate RAM**), **Elsa ErazorX2.** Потом, с вашего позволения, я расскажу о новой линейке **TV-тюнеров** от компании **Hauppauge.** Подобные платы хоть и не частые гости в наших компьютерах, однако многим они помогают скоротать время за монитором, наблюдая за любимой телепередачей, не отрываясь от работы или игры. Ну а на сладкое сегодня будет комплект звуковая карта/колонки **Gallant Odyssey Sound 4,** отличное современное решение на собственной оригинальной технологии и за очень небольшие деньги.

Elsa Erazor X2

Популярная в Европе немецкая фирма **Elsa** уже давно является хорошим партнером компании Nvidia, всегда в срок выпуская все новейшие платы на ее чипах от **TNT** и **TNT2** до новейшего **GeForce 2GTS**. Но рассказ о платах на втором **GeForce** у нас запланирован на следующий номер, а пока давайте обратимся к более дешевой и тем не менее весьма производительной альтернативе последней новинке **NVidia**, то есть к ее же первому **GeForce 256** с прогрессивной быстрой памятью типа **DDR**. Отличие такого типа памяти от обычной **SGRAM** заключается в том, что она в состоянии за один такт как записывать, так и считывать информацию, что при полной загрузке канала памяти теоретически приводит к удвоению производительности. Конечно же, такого прироста ожидать невозможно, однако тесты доказали, что в отдельных случаях использование **DDR-памяти** дает 10-15% прирост производительности.

Плата **Elsa Erazor X2** выполнена по стандартной заводской схеме **Nvidia** (так называемый reference design) и выглядит практически аналогично любой другой популярной карте на базе **GeForce**, будь то **Creative Annihilator** или **ASUSTek V6600.** Хороший мощный вентилятор не позволит процессору перегреться, хотя для любителей разгонять видеокарты **Erazor X2** не слишком-то подходит. А вот для игрока, которому хочется получить максимум производительности, при этом особенно не мучаясь ни с драйверами, ни с настройками, эта плата кажется практически идеальным выбором. Ни на одной из наших тестовых машин не возникло ни малейших проблем с инсталляцией карты, причем не потребовалось даже достаточно привычного обновления драйверов с сайта производителя, поскольку на прилагаемом диске драйверы были вполне свежими и работоспособными. В комплекте также оказалась игра **Drakan** (пусть и не совсем свежая, но по крайней мере трехмерная ;-), а также полный набор технологических демок **GeForce** от **Nvidia**, включая знаменитое дерево с изменяемыми листочками и веточками, машинку из ста тысяч полигонов и потрясающий зоосад Dag**oth Moor Zoological Gardens**.

С точки зрения производительности **ErazorX2** ведет себя именно так, как и положено себя вести плате, несущей на своем борту мощнейший чип **GeForce 256,** ускоренный хорошей памятью. Правда, по слухам, Elsa комплектует свои платы на **DDR** различными типами памяти от разных производителей, что никак не влияет на производительность платы в штатном режиме, но зато может позволить или не позволить ее разгонять. Так что внимательнее приглядывайтесь к чипам, если, конечно, коробка не запечатана. Эксперименты показали, что максимальный выигрыш (до **10 FPS**) память **DDR** дает в играх, требующих больших объемов вычислений и перекачки текстур, особенно в режиме 32-битного цвета в таких играх, как **Quake III**, **Vampire** или **Shogo**. В остальных же режимах выигрыш хоть и имелся, но уже был не настолько велик. Впрочем, за те 20-30 долларов, что стоит добавление в карту памяти DDR, выигрыш очень неплохой. В 2D-графике **ErazorX2** поддерживает разрешения вплоть до **2048X1436** с частотой обнов-



ления экрана вплоть до **200 Hz**, чего более чем достаточно для любого монитора. Качество же картинки достаточно высоко, впрочем, размытое изображение в 2D — это скорее проблема **3Dfx**, у Nvidia с этим делом всегда было весьма хорошо. В заключение можно сказать, что **ErazorX2** представляется весьма удачным решением на сегодняшнем рынке акселераторов, особенно учитывая появление нового поколения чипов **Nvidia** и грядущую ценовую войну с **3Dfx**, — верный признак того, что уже совсем скоро цены начнут падать, а значит вы получите возможность купить производительный акселератор за сущие копейки.

Благодарим фирму RRC за предоставленное оборудование. 133-5320, www.rrc.ru

WinTV-Go FM

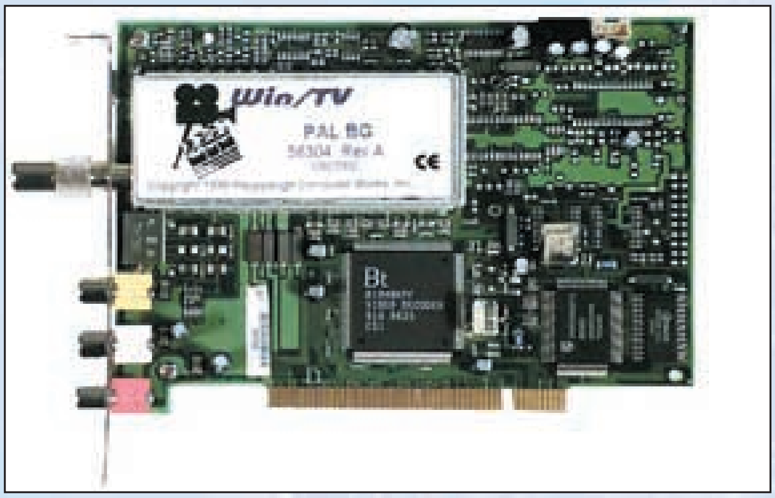
Первый из представленных сегодня трех различных тюнеров может считаться базовой моделью.

Плата имеет конструктив **PCI**. Тюнер, находящийся на ней, производства **Philips**. На задней панели он имеет входы для радио- и телеантенн, композитный видеовход и линейные аудиовход и аудиовыход. Под **Windows 98** какихлибо проблем с установкой не возникло. Тюнер уверенно опознался после указания в качестве источника драйверов корневой директории компакт-диска, прилагаемого к тюнеру. После этого автоматически запустилась установка программного обеспечения, необходимого для работы карты. Среди поддерживаемых языков был и русский, но после выбора нашего языка в установленных программах невозможно было прочитать ни одного сообщения (если вы все же установили русские версии, то достаточно с диска с драйверами из директории **\wintv2k\Helps** установить **Wintv2K_eng.exe** для поддержки английского языка). Были установлены программа для просмотра телевизора, прослушивания радио и для захвата видеоизображений.

Когда установка закончилась, на рабочем столе появились значки **TV**- и радиотюнеров. При этом для просмотра телепрограмм предлагаются на выбор **WinTV32** и **WinTV2000**. В функциональном отношении они одинаковы, однако нам показалась более интересной **WinTV2000**, имеющая более интересный дизайн (в руководстве есть описание только на **WinTV32**).

После запуска программы **WinTV2000** она предложила найти все местные телеканалы, но в списке стран, для которых известна частотная сетка вещания, России не было. Поэтому была выбрана опция «**All channels**» и в списке видео форматов был выбран **SECAM**. В одном из компьютеров перед этим стоял тюнер **VideoHighway Xtreme**, который на ту же антенну с трудом ловил 4 канала при очень плохом качестве изображения. Качество изображения было хорошее, но «гребенка» на изображении, особенно при показе быстродвижущихся объектов, присутствовала.

Особенно хорошо она видна при захвате кадра, хотя, когда смотришь телевизор, она проявляется в общем смазывании движущихся частей и меньше сказывается на качестве изображения. Наверное, это общее свойство чипов серий 8x8, заключающееся в особенностях работы с телевизионными полукадрами изображения (этот дефект изображения проявляется на всех **TV-тюнерах** на данных чипах). Кроме того, программа может одновременно выводить до 16 каналов на экран, последовательно сканируя каждый из этих каналов. Для выбора канала для просмотра достаточно просто щелкнуть на его изображении. Изображение может выво-



диться в окне практически любого размера (с сохранением соотношения сторон 4:3) или на полный экран. Имеется регулировка яркости, контрастности и цветовой насыщенности изображения, подстройка которых может существенно улучшить качество изображения. Для захвата изображений можно использовать программу **Win/TV SnapShot** или делать это из **WinTV2000**. Возможности **Win/TV SnapShot** видны из скриншота. Она позволяет захватывать изображения с разрешением от **320x240** до **1600x1200** и сохранять их в формате **JPEG**, **BMP** и др. Видеозапись осуществляется из **WinTV2000**. На скриншоте область управления захватом выделена красным. Как видно из изображения, можно настраивать степень компрессии, выбирать файл, в который можно писать видео, и даже отправлять видеозапись по e-mail. Она пишется в **AVI формат**, и ее качество зависит от выбранной степени компрессии (возможна запись не сжатого видео).

WinTV-Go

Этот тюнер практически полностью соответствует **WinTV-Go FM**. Его отличие заключается в отсутствии встроенного радио (что ясно из названия) и линейного звукового входа. Все проблемы с установкой драйверов и качество приема ТВ-программ были точно такие же, как и у **WinTV-Go FM**, поэтому все сказанное выше о достоинствах и недостатках предыдущей модели относится и к **WinTV-Go**. Можно только к недостаткам добавить отсутствие звукового входа, что может вызвать неудобство при подключении видеомагнитофона или видеокамеры. Звук с этих устройств надо будет подключать к звуковой карте, отсоединяя при этом **TV-тюнер** от нее.

WinTV-Theater

Основное отличие этого тюнера от описанных выше — это наличие встроенного декодера **Dolby Pro Logic**. В комплектации, кроме самого тюнера, описания и драйверов, находится пульт **ДУ** с двумя батарейками **AAA**, инфракрасный порт, радиоантенна, переходник миниджэк — два тюльпана, чтобы подключить аудиовыход видеомагнитоона и специальный разветвитель для подключения к аудиоцентру и композитному видеовыходу видеомагнитофона.

Плата имеет конструктив **PCI**. Тюнер, находящийся на ней, также производства **Philips**. На карте находится чип, отвечающий за обработку изображения фирмы **Conexant** (чип имеет не такую как у более простых моделей маркировку) и **DSP Micronas** (два чипа), декодирующий звук в **Dolby Pro Logic**. На задней панели он имеет входы для радио- и телеантенн, линейный аудиовыход, вход **S-Video**, разъем для подключения инфракрасного порта для пульта **ДУ** и универсальный разъем, имеющий в своем составе аудиовыход для подключения к аудиоцентру, имеющему не меньше трех колонок, композитный видеовход и линейный аудиовыход, соединяемый с аудиовходом звуковой карты.

Проверка работы **WinTV-Theater** проводилась под **Windows 98 SE** и **Windows2000**. Под **Windows2000** мы провели только проверку работоспособности тюнера. Как и следовало ожидать, работоспособность драйверов была точно такой же, как и у других тюнеров **Hauppauge**.

Установка **WinTV-Theater** под **Windows 98** также полностью совпадает с установкой других тюнеров. В системе все они определяются одинаково.

Так как на карте стоит более новая версия микросхемы 878, то мы ожидали каких-либо изменений в качестве ее работы (как это было со звуковыми картами на **Vortex2**), но ничего подобного не произошло. Качество не изменилось ни в худшую, ни в лучшую сторону. Все возможности по работе полностью соответствуют менее дорогим моделям, кроме способности вводить видеоизображение по более качественному **S-Video** входу, что позволяет захватывать изображения с лучшим качеством с хороших видеокамер и видеомагнитофонов. Настройка свойств декодера **Dolby** осуществляется в **Audio Configuration->Advanced Audio**. Есть возможность выбора количества колонок от 2 до 5, а также конкретная подстройка выбранной конфигурации.

К сожалению, у нас не все каналы вещают даже в режиме **Stereo**, поэтому нам не удалось убедиться в возможностях декодера. Встроенный в тюнер декодер служит только для декодирования звукового потока, полученного от внешних источников, подключаемых к тюнеру.

Пульт **ДУ** позволяет запускать программы просмотра телеканалов и прослушивания радио, регулировать громкость, выбирать программы и переключать при просмотре изображение на полный экран и обратно. Пульт





имеет небольшой размер и довольно удобен в работе. Он также может управлять некоторыми бытовыми телевизорами (работал с нашим телевизором **Philips**).

Благодарим фирму ISM за предоставленное оборудование. 785-57-03

Gallant Odyssey Sound 4

Плата называется **Odyssey Sound 4** от некоего американского производителя — фирмы **Gallant**. Я сам первый раз о нем услышал. Но не это главное. Во-первых, я был очарован, когда взял в руки колонки. С виду они напоминали теннисный мячик, но чуть большего размера. Во-вторых, поковыряв пластиковую накладку, я с удовольствием отметил тот факт, что защитная решетка снимается, обнажая кругленький и очень аккуратный картонный динамик.

Основная плата устанавливается в свободный разъем **PCI**, а дочерняя плата (на которой находятся оптический и коаксиальный цифровые выходы, а также разъем для пульта дистанционного управления) крепится прямо на заднюю стенку системного блока и зажимается винтом. Есть, правда, одна проблема: соединительный шлейф между основной и дочерней платами, который идет в комплекте, очень короткий, поэтому дочернюю плату нужно ставить в непосредственной близости к основной плате.

Из каждой колонки (или шарика, кому как больше нравится) торчит соединительный кабель длиной около 2 метров, а на его конце **RCA** разъем (по-нашему «тюльпан»). Разъем на звуковой плате для колонок — стандартный стерео мини-джек. Кабель, который прилагается в комплекте, одним концом втыкается в звуковую плату, а к другому подключается тюльпан колонки. Если этой длины мало, можно пойти на Горбушку и купить переходник подлиннее.

Честно признаюсь, говоря о звучании, не ожидал от этих колоночек чего-то необычного. И как я был не прав! По номиналу они выдают 3 ватта на канал, но зато — честных 3 ватта. Частотный диапазон у них, судя по референсу, от 80 Гц до 20 кГц (что похоже на правду). Средние и высокие частоты передаются исключительно хорошо и даже на полной мощности они не заваливаются. Хотелось бы побольше басов, но это в идеале, так как за такие деньги — это более чем хорошо.

Звуковую плату я долго крутил в руках, пытаясь понять, что за микросхема была использована, но так и не поняв, установил ее в компьютер. Все, что было написано — **LEO510**. Наверное, какое-то **Gallant-ное** творчество. Зато какие форматы она поддерживает — **EAX** (**Environmental Audio Extensions**), **QSound Q3D Positional Audio**, **Aureal 3D**, **Microsoft DirectSound, DirectSound 3D** — все как положено! Принимая во внимание, что на сегодняшний день почти все игры используют один из вышеперечисленных форматов, вопрос совместимости уже отпадает сам по себе.

На самой плате присутствуют разъемы для подключения **CD-ROM** привода и **Video/AUX** вход. На задней панели расположены выходы на фронтальные колонки, тыловые колонки, вход для микрофона и гейм-порт. Очень досадно, что нет линейного входа. Время, правда, покажет, нужен ли он вообще или нет.

Дочерняя плата преподнесла большой сюрприз. На ней разместился очень богатый набор выходов — оптический цифровой и коаксиальный цифровой выходы, а также разъем для **DIVO** (так называется у них пульт дистанционного управления). На маленьком пульте в виде уменьшенной в размерах хоккейной шайбы разместились очень приятные на ощупь прорезиненные кнопочки управления (которые не будут скользить даже тогда, когда вы оторвете свою вспотевшую от напряжения ладонь от клавиатуры или мышки) громкостью фронтальных и тыловых колонок, а также кнопка выключения звука.

Если вы фанат **MD**, то с помощью оптического выхода сможете подсоединить **MD-писалку** к компьютеру. Причем соотношение сигнал/шум у этой платы — **96 dB**.

После того как мы все установили внутри компьютера, пришло время ставить драйверы и программы. **Windows 98** подхватила плату без проблем, и все сразу встало на свои места. На компакт-диске также оказалось несколько программ — **Qsound Media Player, Yamaha XG Wave Table Synthesizer, EzAudio, MP3 Player, Sound Forge XP4** и много разных демонстрационных файлов. Одна из этих программ отказалась запускаться, заявив, что уже давно прошел тот срок, на который была рассчитана эта демо-версия. Остальные, вроде, работали без проблем.

Yamaha XG Wave Table Synthesizer позволяет воспроизводить **XG MIDI** файлы, используя 676 инструментов и 3 типа эффектов — реверберация, хор и вариации. Эта программа использует 128 нотную полифонию, а также в ней можно выбирать качество звучания — 44, 22 или 11 кГц; количество одновременно воспроизводимых нот (полифонию) — от 24 до 128 нот; и процентную загрузку центрального процессора от 40 до 90 процентов.

EzAudio — это обычная программа для воспроизведения аудио компакт-дисков, **MIDI** и **WAV** файлов. Обидно, но эта программа не поддерживает MP3 файлы. Как говорится, хорошо, что есть **WinAMP** :).

Q3D — панель управления после установки отображается в виде значка на **taskbar**. Позволяет выбирать конфигурацию колонок, используемые эффекты, расширение стереобазы (работает только с играми, использующими **DirectSound**). Из этой панели также можно выбрать микшер, который заменяет стандартный микшер, устанавливаемый операционной системой.

Драйверы под эту плату рассчитаны на использование с операционными системами **Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0, Windows 2000.** В Интернете также можно найти драйверы для **Linux** и **OS/2**. Еще приятная фича: если у вас есть **DVD-ROM** и программа для воспроизведения этих самых дисков, то половину проблем вы уже решили. При воспроизведении фильма, записанного в **AC3**, проигрыватель позволяет делать так называемый **downmix** с шести каналов до четырех. При этом фронтальные колонки создают так называемый фантомный центральный канал, и диалоги вы будете слышать по центру, а эффекты по бокам. Это можно назвать начальным уровнем построения домашнего театра на компьютере. В плате заложен достаточно большой потенциал, так как в дальнейшем вы можете подключить к ней полноценный **Dolby Digital Decoder**, используя оптический или коаксиальный цифровые выходы. Со временем и большинство игр будет выходить с поддержкой шестиканального звука. Так что нужно будет задуматься о полноценной системе домашнего театра. Но это — в недалеком будущем, в обозримой перспективе, так сказать.

Довольно-таки недорогой, качественный товар с просто великолепной комплектацией. Если разобрать весь этот комплект и продать по отдельности, то получится несколько дороже. А еще на плате написано — **Designed in USA**. Но мы-то знаем, что произведена она все равно или в Китае, или на Тайване. Нас не проведешь :). Хотя... Это уже не так важно.

Благодарим фирму Megatrade за предоставленное оборудование. 945-4961, http://www.megatrade.ru

СИ-ЖЕЛЕЗО

http://www.gameland.ru

DAIKATANA

Продолжение. Начало смотри в номере 67 за июнь 2000 года

Леонид Акиншин

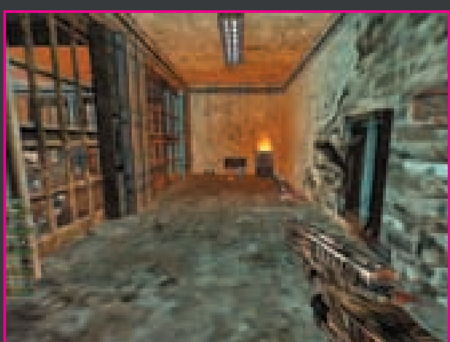
EPISODE *4*

Уровень *Alcatraz*

И снова у вас горе: **Mikiko** опять в строю и ходит на своих ногах. Матюгнувшись, приступайте к игре.

Вы находитесь в тюрьме. Идите вперед до конца, берите в открытой камере (слева) оружие **Glock 2020** (пистолет), ломайте решетку и лезьте в вентиляцию. Слева от вас будет решетка, за которой вы найдете броню и Бутылку. За следующей решеткой (справа) лежат патроны. Очередная решетка будет на потолке; через нее можно заметить оружие **Slugger** (шотган), лежащее на вентиляционной трубе (понятия не имею, как его можно взять). Выбив последнюю решетку, вы окажетесь в комнатке с рубильником. Дергайте этот рубильник и лезьте в образовавшуюся дыру. В следующей комнатке (с трубами и закрытой решеткой) прыгайте в ямку и ползите под полом, затем выбирайтесь из люка и идите к развилке.

Идите сперва налево, затем еще раз налево (через дверь), в длинную камеру. Дернув рубильник, впускайте внутрь камеры ваших помощников, затем возвращайтесь ко входу в эту камеру и идите от него



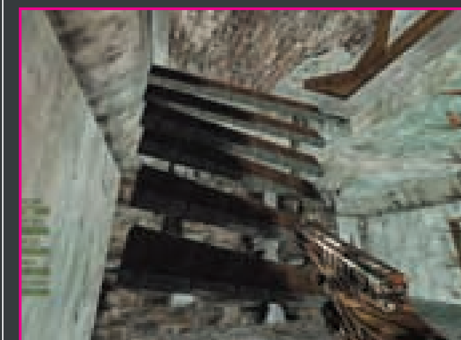
влево, в прачечную. Стиральная машина с броней открывается рычагом, спрятанным за взрывающейся бочкой; берите и идите дальше. Оказавшись на знакомой развилке, идите теперь к рычагу, открывайте с его помощью дверь и проходите внутрь. Это переход на 2-ю часть уровня.

Alcatraz [part 2]

Оказавшись в тюремном дворе, идите направо, в сторону закрытого люка. Чуть дальше него в стене есть трещина, которая, однако, и не думает расширяться под вашими выстрелами. Приблизившись к трещине вплотную, читайте список нужных вам предметов (salphur, charcoal и saltpeter), затем разворачивайтесь и идите в маленький дворик (внутри большой клетки есть две брони). Здесь вы увидите импровизированную лестницу, состоящую из идущего по стене кабеля, изогнутой трубы, куска оконной рамы и самого оконного проема. Взобравшись по этой «лестнице» и прыгнув в окно, вы вернетесь на 1-ю часть уровня.

Alcatraz [part 1]

Обогнув шкаф и пройдя через столовую, вы окажетесь в коридоре, который приведет вас к знакомым местам. Поднявшись теперь по свисающим ступеням обвалившейся лестницы, вы окажетесь в самом начале эпизода, только не на 1-м, а на 2-м этаже. В камере напротив вас имеется дыра; за этой дырой вы сможете обнаружить альтернативный путь проникновения в известную вам столовую. Вернувшись че-



рез дыру обратно, идите по этой стороне 2-го этажа до конца. В последней камере имеется решетка; ломайте ее и лезьте в вентиляцию.

СЕКРЕТ! Слева от вас на уровне пола будет дырка. Идите мимо нее вперед, в комнату с трубами, ищите там вертикальную лестницу, поднимайтесь по ней и берите большую броню.

Вернувшись к дырке над полом, лезьте в нее; это переход на 3-ю часть уровня.

Alcatraz [part 3]

Найдя **SaveGem**, нажимайте спрятанный за ним рычаг и прыгайте затем в одно из открывшихся окошек. Вы окажетесь в душевой. На выходе из нее вы подберете предмет, именуемый a **lump of coal**. Справа от выхода имеется узенький коридорчик, в конце которого лежит Сердце.

Покинув душевую, вы окажетесь в помещении, где прямо на ваших глазах обвалится потолок. Обойдя упавшие перекрытия и поднявшись по ним, вы найдете шотган и Acro. Взяв вещи, возвращайтесь в помещение и идите по коридору до конца, ломайте дальнюю (правую) упавшую плиту и спускайтесь в открывшуюся дырку.

Немного поплавав, вы окажетесь в новом дворе. Идите в проход, затем по коридорчику до конца, открывайте решетку и берите лежащую за ней Невидимость. Слева за взрывающимися бочками лежит последняя нужная вам Бутылочка; справа, за решеткой с колючей проволокой, находится частично разрушенная вертикальная лестница, попасть на которую вы сможете при помощи прыжка с какой-нибудь бочки.

Поднявшись по лестнице, вы окажетесь на площадке с четырьмя закрытыми решетками. Прыгайте (с камня) на верхний край той решетки, что окажется прямо перед вами, затем разворачивайтесь и прыгайте на свисающее сверху решетчатое полотно, поднявшись по которому, вы окажетесь на следующей площадке. Здесь нужно сломать висящий на стене прут и лезть затем вверх по опустившейся лестнице. Поднявшись с ее помощью на очередной этаж, запрыгивайте сперва на бочку, а уже с бочки — на следующую площадку. Ищите здесь на стене прут, затем отходите от него как можно дальше и разбивайте его выстрелами; мимо вас просвистит какой-то тяжелый предмет, а на стене башни появится новая лестница. Взобравшись по этой лестнице, продолжайте подъем при помощи прыжков по идущим вдоль стен балкам, затем — при помощи очередной лестницы. Поднявшись, наконец, на самый верхний этаж башни, вы увидите вертикальную трубу. Откройте в этой трубе дверцу (запрыгнув на открытую дверцу, вы сможете попасть на решетку под потолком) и лезьте внутрь.

Теперь вам предстоит однообразное путешествие в противоположном направлении, т.е. вниз: по норе, падение в дырку, по новой норе, опять падение и т.д. (не пропустите водолазный костюм!). Упав в последний раз, вы окажетесь на 2-й части уровня.

Alcatraz [part 2]

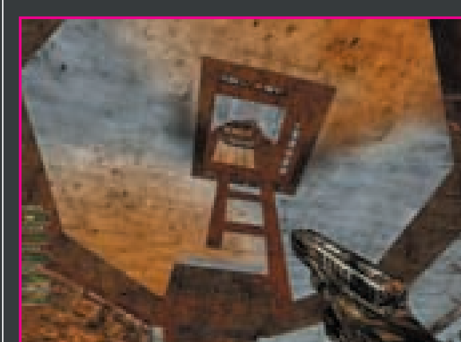
Вы находитесь в воде в окружении 4-х пронумерованных колес. Поворачивайте колеса под номерами 1 и 3, затем поднимайтесь на поверхность и поворачивайте 5-е (не пронумерованное) колесо, после чего ныряйте и поворачивайте оставшиеся колеса (2 и 4). Вернувшись к 5-му колесу, смотрите в противоположную от него сторону; там есть труба. Плывите в эту трубу, поднимайтесь по лестнице, затем прыгайте в водяной поток и неситесь по трубам туда, куда вас влечет течение. Вскоре вы попадете в знакомый тюремный двор, где оставили друзей. Учитывая скорость, с которой вы вылетели из люка, в этом дворе явно недостает мощного фонтана в виде бьющей в небо струи полутораметрового диаметра. Впрочем, где в наших играх вы видели физику?

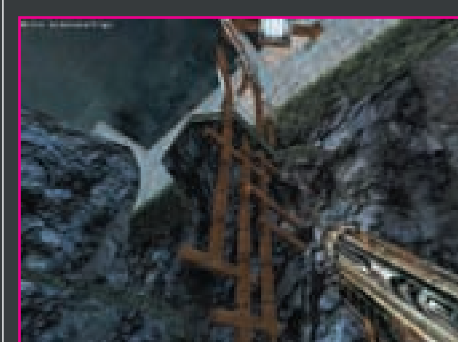
Собрав помощников, идите к трещине в стене и дальше, в образовавшийся на месте трещины пролом. Берите SaveGem, перемахивайте через стену и прыгайте затем по скалистым выступам через пропасть. Использовав свисающую арматуру в качестве лестницы, вы окажетесь у основания вышки. Собрав броню и подойдя к двери, вы завершите уровень.

Уровень *Beneath* **the** *Rock*

Ломайте доски, берите броню и спускайтесь по тоннелю, прихватывая по пути оружие **Kineticore** (ледо-









мет), предмет **Attack** и **SaveGem**. Пройдя затем по красивой дорожке и спустившись по ней вниз, вы обнаружите шлюз, трос с ездящим по нему фуникулером и закрытую дверь. Оставив здесь помощников, прыгайте на другую сторону шлюза, берите там водолазный костюм, затем прыгайте в вводу и плывите в ту сторону, откуда вы пришли.

Вскоре вы обнаружите слева от себя подводную дырку. Это переход на 2-ю часть уровня.

Beneath *the* Rock [part 2]

СЕКРЕТ! Выбравшись на берег, смотрите налево-вверх; там, на уступах скал, лежат обычная и большая броня. При помощи Ледо-Jump-а вы можете взять этот секрет прямо сейчас! Направив ствол Ледомета ВЕРТИКАЛЬНО вниз, жмите кнопки «огонь» и «прыжок» (одновременно!) и рулите затем в воздухе туда, куда вам нужно. Будьте аккуратны: исполненный по такой схеме Ледо-Jump имеет большую высоту.



Взяв свежий водолазный костюм (справа), вновь прыгайте в воду и плывите под ней вокруг полузатопленного здания (здравствуй, старина **Duke Nukem**!), затем внутрь этого здания и поднимайтесь в него через дырку в полу. Берите **Attack** с **SaveGem-ом**, идите к отколовшейся части здания и прыгайте там в воду; здесь вы найдете **Power** и **Speed**. Теперь возвращайтесь к дырке, идите от нее в другую сторону до конца, прыгайте там в воду, плывите направо и выбирайтесь на сушу по вертикальной лесенке. Поднявшись затем по обычной лестнице на один этаж, вы окажетесь в коридоре с очередным **SaveGem-ом** и заколоченными окнами (доски ломать необязательно). Идите дальше, поднимайтесь по ступенькам, идите затем к отколовшейся части здания и перепрыгивайте через нее, воспользовавшись торчащей из стен арматурой.

Не спешите запрыгивать на нижний этаж следующего дома; идите сперва вокруг этого дома, берите



броню, после чего возвращайтесь, прыгайте и заходите внутрь здания.

СЕКРЕТ! В стене, что находится за вертикальной лестницей, имеется трещина. Сломав эту стену, вы найдете Vitality и оружие Ripgun (пулемет).

Поднявшись по вертикальной лестнице, вновь разрушайте стену (в ней также есть трещина), берите броню, ломайте доски и выходите на длинный балкон. Пройдя по нему влево, вы обнаружите Сердце; пройдя затем в другую сторону, спрыгнув вниз и развернувшись, вы увидите вход в комнату, расположенную этажом ниже. Идите внутрь этой комнаты, затем поднимайтесь вверх по тоннелю и подходите к рычагу. Это переход на 1-ю часть уровня.

Beneath *the* Rock [part 1]

Нажав рычаг, идите к фуникулеру, открывайте его дверь, забирайтесь внутрь и спускайтесь на этом транспорте вниз. Хватайте ваших «друзей», мать их, и идите в открывшуюся дверь.

СЕКРЕТ! Не доходя до пристани, вы увидите справа от себя пещеру. Осторожно! Она заполнена взрывающимися ящиками! Переждав страшный взрыв, заходите внутрь и залетайте при помощи Ледо-Jump-а в тоннель. Берите броню, поднимайтесь к заставленной ящиками клетке и нажимайте имеющуюся здесь кнопку. Теперь спускайтесь вниз, к опущенному ящику, затем поднимайтесь вдоль ВНЕШНЕЙ стороны решетки и совершайте там Ледо-Jump с целью пролететь сквозь дырку, оставшуюся от опустившегося ящика. Внутри клетки вы найдете Сердце и массу амуниции.

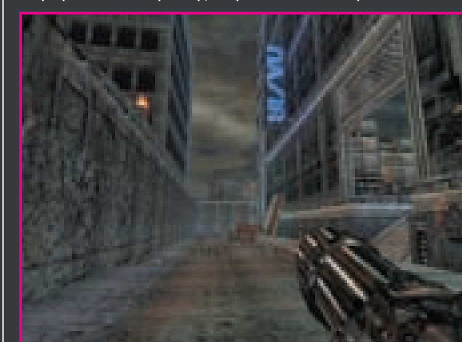
Вернувшись к пристани и катеру, вы завершите уровень.

Уровень *Tower* of *Crime*

Временное облегчение: **Superfly** куда-то отлучился, и у вас остался лишь один помощник. Идите, куда идется. Не пытайтесь взломать заколоченную дверь; это невозможно.

СЕКРЕТ! Поднявшись по ступенькам, идите затем по улице до конца, затем вверх по пандусу и сворачивайте за угол; там есть Невидимость.

Вернувшись на улицу, стреляйте по взрывающимся



ящикам и прыгайте в образовавшийся пролом. Это конец карты.

Tower *of* Crime [Part 2]

СЕКРЕТ! Идите сперва направо, ищите там броню и, взяв ее, поднимайте глаза: над вами рядом с вращающимся вентилятором лежит Vitality. Предмет легко берется при помощи Ледо-Jump-а.

Идите теперь по воде в другую сторону. Справа от вас (в закуточке) будет закрытая решетка, слева — комната с обломками. Идите к этим обломкам, поворачивайте от них направо-назад и идите затем в сторону красного света. Красный свет исходит из каморки с ящиками, по которым вы сможете залезть в вентиляцию. Выбравшись из этой вентиляции на три параллельных трубы, ползите по ним и вновь забирайтесь в вентиляцию. Сломав решетку, вы попадете в комнату.



СЕКРЕТ! Покинув эту комнату, идите мимо наклонной лестницы в сторону красного света, затем сворачивайте влево, стреляйте там в дверь-решетку и берите лежащее за ней Сердце.

Вернувшись к лестнице (дверь по соседству ведет в лифтовую шахту), поднимайтесь по ней, берите по пути SaveGem, открывайте маленькую дверь и идите прямо. Вы попадете в двухэтажное помещение с пулеметом и парой дверей. Одна из них заперта, вторая (полуоткрытая) ведет в знакомую лифтовую шахту Прыгайте аки Тарзан на идущую по стене этой шахты лестницу, поднимайтесь на один этаж вверх и спрыгивайте затем на 2-й этаж того самого двухэтажного помещения.

Над лампочкой лежит Attack, легко берущийся обычным прыжком с перил. Взяв предмет, идите по этому этажу к двери, затем — через помещение с перилами. Поднявшись по лестнице, вы завершите карту.

Tower *of* Crime [part 3]

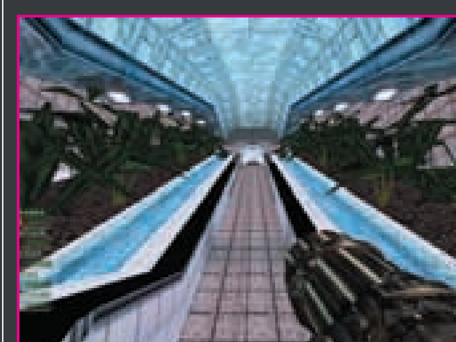
Поднявшись на следующий этаж, обследуйте его. Здесь вы найдете пулемет, броню и увидите стоящий на станции поезд. Возвращайтесь к лестнице и поднимайтесь на еще один этаж. Прогуливаясь по этому этажу, вы станете свидетелем падения с потолка куска вентиляционной трубы. По этой-то вентиляции вы и попадете на 5-й этаж здания (см. цифры у дверей лифта). Теперь поднимайтесь на 6-й этаж (по лестнице) и сразу же на 7-й, не забывая брать по пути **SaveGem**. Ищите на 7-м этаже броню, затем возвращайтесь к лестнице и поднимайтесь на 8-й этаж. Идите налево, перебирайтесь по обвалившимся перекрытиям к пролому в стене, затем открывайте лифтовую шахту и спускайтесь вниз при помощи имеющейся в этой шахте лестницы.

Вы стоите на крыше лифта. Ломайте решетку, падайте через нее в этот лифт и выходите наружу. Вот вы, наконец, и у поезда. Садитесь в него и уезжайте на следующий уровень.

Уровень *Mishima* Labs

За дверью находятся красивые «мраморные» коридорчики; в них вы найдете **SaveGem** и две брони. Поднявшись по одному из двух обрамленных ручейками пандусов, берите лежащее за прилавком оружие **Novabeam** (шафт) и, не обращая внимания на стеклянный зал впереди, идите от этого прилавка в противоположную сторону.

Достигнув фонтана, прыгайте в воду, берите там Зеленую Карточку-ключ, затем выбирайтесь, снимайте с этого фонтана Сердце и идите дальше.



Проследовав по стеклянному мосту-коридору, вы попадете в новый коридор. В правом его конце находится решетка, открываемая Желтой Карточкой, в левом — Зеленой. Идите налево, открывайте решетку и завершайте карту.

Mishima *Labs* [part 2]

Подойдя к энергетическому водопаду (энергопаду), остановитесь и осмотритесь. Слева и справа от вас находятся два тоннеля и две кнопки; сзади — стеклянная рубка. Жмите сперва левую кнопку, садитесь на приехавший транспорт (будем называть его «тележкой») и отправляйтесь в путь. Там, куда вы приедете, есть стеклянная будка и стеклянная же закрытая дверь. Открыв будку, входите внутрь, затем закрывайте дверь будки кнопкой, берите Голубую Карточку и вновь нажимайте кнопку, после чего повторно садитесь в тележку и возвращайтесь к энергопаду.

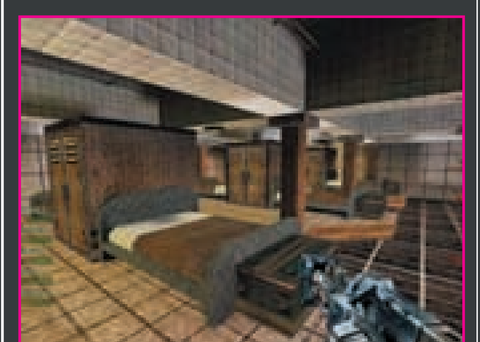
Теперь вам предстоит воспользоваться правой тележкой. Открыв голубой карточкой дверь и пройдя по коридору, вы попадете в тир. Здесь ваше оружие автоматически переключится на пистолет. Не сопротивляйтесь; так надо. Поразив из пистолета все мишени, вы откроете стоящую в центре тира будку (там лежат Зеленая Карточка и броня), а равно и многочисленные ниши в стенах (в них вы найдете SaveGem, Attack и массу амуниции). Возвращайтесь к энергопаду и идите теперь от него в стеклянную рубку; там есть кнопка, нажав которую, вы вызовете к жизни третью по счету тележку (ее остановка находится прямо под будкой).

Третья тележка доставит вас к двери, которая открывается имеющейся у вас Зеленой Карточкой. Открыв ворота, вы окажетесь в складе. На 1-м его этаже вы обнаружите **SaveGem** (в дальнем левом углу, в дырке за ящиками) и лифт. Лифт сей доставит вас на 2-й этаж, где нет ничего, кроме стучащего над головой Сердца. Рецепт известен: **Ледо-Jump**. Вернувшись ко входу на склад, поднимайтесь по вертикальной лесенке, затем открывайте дверь, идите по коридору и поднимайтесь на лифте. Вы попадете в коридор со стеклянной стеной. В полу у входа в этот



коридор имеется решетка, сломав которую, вы окажетесь в вентиляции; по этой вентиляции вы сможете попасть в пространство за ящиками и взять лежащий там **Speed**.

Вернувшись в вентиляцию, ползите по ней до конца, ломайте решетку и бегите по знакомому тоннелю к месту остановки «левой» тележки. Тележки здесь нет, но есть дырка, нырнув в которую, вы сможете взять броню и оказаться по ту сторону закрытой



стеклянной двери. Идите, куда идется. Вскоре вы окажетесь перед закрытой дверью в коридоре, в обоих концах которого (справа и слева) имеются двери, ведущие в казармы.

СЕКРЕТ! Обследуйте обе эти казармы (рис.13); в стоящих там шкафчиках вы найдете массу амуниции, Череп и большую броню. Собственно «секретом» является длинный шкаф в правой казарме (?).

Вторые двери казарм ведут в один и тот же душ. Найдите в этом душе третью дверь; за ней расположена небольшая казармочка с компьютерами. Идите через нее к большой двери, открывайте эту дверь и сразу смотрите назад-вправо: там, в открытом шкафу, лежит Желтая Карточка. Взяв карточку, возвращайтесь к энергопаду и дальше, на 1-ю часть уровня.

Mishima *Labs* [part 1]

Идите в противоположный конец коридора и открывайте Желтой Карточкой решетку.

Mishima *Labs* [part 3]

Все очень похоже на 2-ю часть уровня: тот же энергопад, та же рубка, те же три тележки. Воспользовавшись левой тележкой, вы приобретете Зеленую Карточку (смотрите внимательнее: она лежит в углу!) и броню. Воспользовавшись затем правым транспортом, вы израсходуете Зеленую Карточку и найдете Голубую (на втором этаже помещения с грядками, за последним монитором на правой стороне; также на этом этаже есть череп).

Вновь прокатившись на левой тележке и использовав Голубую Карточку, вы попадете в коридор, на правой стороне которого есть закрытая решетка. Идите по этому коридору до конца, в комнатку с приборами, жмите там кнопку, после чего возвращайтесь к открытой решетке и заходите на мост.

Вы находитесь в помещении с кислотой и двумя электрическими столбами. Мост, на котором вы стоите, является лифтом. Спускайтесь с его по-



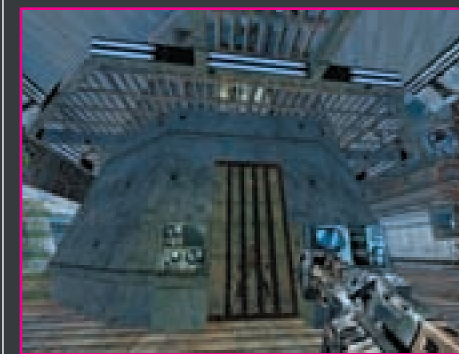
мощью на 1-й этаж помещения, берите там **SaveGem**, взрывайте электростолбы (стрелять необходимо по красным лампочкам на этих столбах), затем поднимайтесь и возвращайтесь к энергопаду.

Теперь вход в стеклянную рубку открыт. Идите туда, берите броню, затем жмите кнопку и садитесь в приехавшую к вам третью тележку. Вскоре тележка остановится прямо посреди тоннеля.

ВНИМАНИЕ! Если на этой тележке вы НЕ привезете с собой Mikiko, вам вряд ли удастся закончить уровень; из этого тоннеля вы ее просто-напросто не дозоветесь.

Идите по этому тоннелю к вентиляции, лезьте в нее и проникайте в клетку с обезьянами. На потолке клетки имеется решетка, сломав которую, вы откупорите еще одну вентиляцию, которая и приведет вас в лабораторию.

В центре лаборатории находится лифтовая шахта, имеющая форму усеченного конуса (назовем ее «трубой»). На стенах этой трубы имеются 6 приборов-мониторов. Прыгайте сперва на тот аппарат, что расположен справа от закрытой решетки, прямо на его клавиатуру, затем смотрите вниз, на цифры, и нажимайте кнопку **Use**. Теперь загляните ради интереса в каждый из 5-ти остальных приборов, после чего заходите в трубу и спускайтесь на лифте вниз. В зоо-





парке есть 4 малозаметных кнопки. Идите к стене между любыми двумя камерами (придется нагнуться), затем разворачивайтесь и смотрите вверх . Найдя и нажав все кнопки, вы активируете лифт, который, не дожидаясь вас, отправится наверх.

ВНИМАНИЕ! Если Mikiko попадет в оставшуюся после этого лифта яму, вы не сможете закончить уровень (помните 2-й эпизод?). Лучше всего поставить (команда Stay) эту дуру где-нибудь внутри вентиляционной трубы.

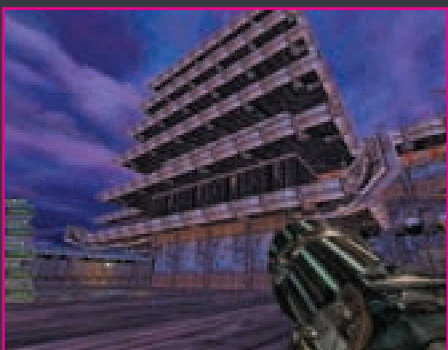
Если вы не успели на лифт (а вы на него не успели, поскольку с вами нет **Mikiko**), идите внутрь клетки

номер 2 и ждите там, когда сама собой взорвется вентиляционная решетка. Открывшаяся вентиляция приведет вас (вместе с **Mikiko**) на 2-й этаж лаборатории. где вы без труда найдете маленькую дверь. Это конец уровня.

Уровень *Mishima's* Hideout

Пройдя через красивую круглую дверь, вы окажетесь на развилке. Левый ход именуется **Garden**, средний — **Relics**, правый — **Chambers**. Идите сперва налево.

Обойдя пагоду, идите дальше. Спустившись по лестнице, открыв маленькую дверь и подойдя к ручью,



смотрите назад-влево; там есть **SaveGem**. Идите затем вдоль ручья к маленькой квадратной дверке; за ней находится двор с мостом и парой водоемов. Прыгнув в большой водоем и сломав подводную решетку, вы попадете в маленькую каморку. Лезьте под трубу, ломайте стену в том месте, где есть трещина, и проходите сквозь водопад на небольшой дворик с двумя дверьми, бассейнчиком и водопадом. Откройте левую дверь (кнопкой), впустите **Mikiko** и идите во вторую дверь.

Оказавшись перед стоящей на сваях избушкой, идите к вертикальной лестнице и дальше, за нее; там вы найдете Сердце и оружие **Metamaser** (мина). Теперь поднимайтесь по вертикальной лестнице, идите вокруг дома по карнизу и забирайтесь внутрь избушки; там есть монитор, в котором вам покажут камень с кнопкой. Прыгайте из избушки во двор, жмите там 4 кнопки, вновь забирайтесь в избушку и идите в открывшуюся дверь.



Вы — в небольшом коридоре. Дверь слева ведет в музей. Бегите мимо самурайского костюма к противоположной стене. Если замешкаетесь, попадете в ловушку: вас запечатают и поджарят. Миновав опасную зону, идите в дверь, ломайте расположенный за ней щиток (он открывает ловушку), затем идите к следующему щитку и жмите рычаг. Вернувшись из музея в коридор, открывайте дверь в конце этого коридора и идите дальше.

Вскоре вы вновь окажетесь на знакомой развилке; вы вышли сюда через проход **Relics**. Идите теперь в последний оставшийся проход (**Chambers**) и выходите в маленький дворик, где есть лифт и дверь с фарфоровыми собачками. Открыв эту дверь и пройдя по коридору, вы попадете в спальню Mishima. Идите к картине, жмите находящуюся под ней кнопку и спускайтесь на потайном лифте. Пройдя затем по коридору, поднявшись по вертикальной лестнице, взяв **Attack** и нажав рычаг, вы окажетесь около знакомой пагоды. Ищите теперь **Mikiko** (скорее всего, она ждет вас на карнизе избушки на сваях) и ведите ее во дворик с лифтом и собачками.

СЕКРЕТ! Поднимаясь на лифте, разбейте в лифтовой шахте стекло; через него вы сможете попасть на балкон, где лежит броня. Но Ледо-Jump-ом все же лучше.

Сойдя с лифта, идите к монитору, смотрите через него на какую-то кнопку, после чего возвращайтесь к лифту и изучайте четыре имеющихся здесь светильника. Найдя кнопку, жмите ее и поднимайтесь на спустившейся с потолка лестнице. Поднявшись затем по еще трем лесенкам, вы окажетесь в комнате со статуей. Конец уровня находится у окна.

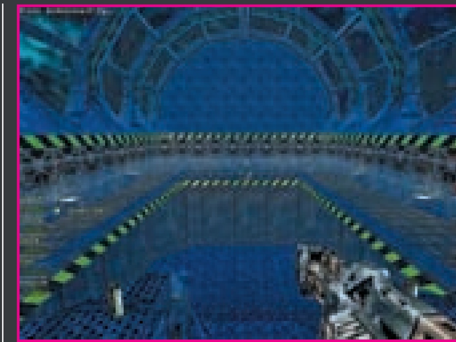
Уровень *Navy* SEAL *Training* Center

Это ж надо: **Superfly** опять с нами! Доиграть и то нормально не дадут!

Идите направо, поднимайтесь по вертикальной лестнице и идите по коридору (местами он стеклянный). Спустившись на лифте, берите **SaveGem** и идите на следующую карту.

Navy *SEAL* Training *Center* [part 2]

На этой карте вас ожидают приключения в худших традициях жанра. В первом электрическом коридоре вам предстоит пропрыгать по вращающимся плитам, во втором коридоре — пролезть через вращающуюся штуковину, в третьем — проскочить через цепочку давилок (как же я ненавижу подобную акробатику!). В итоге вы окажетесь перед стеклом, за которым виден большой бассейн. Оглянувшись, вы обнаружите лестницу, по которой сможете попасть в помещение с бассейном. Берите **SaveGem**, водолазный костюмом, прыгайте в воду и плывите в дырку. Окончив плавание, идите в большое помещение с ездящими по полу платформами. Перебравшись по ним на другой «берег», берите броню и поднимайтесь по вертикальной лестнице. Следующий коридор вам предстоит преодолеть пропрыгав по вращающимся лопастям. За коридором находится переход на 1-ю часть уровня.



Navy *SEAL* Training *Center* [part 1]

Обогнув закрытый лифт, вы обнаружите **Attack** и две кнопки (на столбах с противоположной стороны) (рис.20). Жмите эти кнопки, садитесь в открывшийся лифт и поднимайтесь наверх.

Рядом с броней вы увидите решетку. Ломайте ее, лезьте в образовавшуюся дырку, жмите кнопку и воссоединяйтесь с помощниками.

Все вместе возвращайтесь к лифту и идите от него в другую сторону. Открыв огромный люк, вы обнаружите броню, **SaveGem** и коридор. Идите по этому коридору и завершайте уровень.

Navy *SEAL* Training *Center*

Нетрудно заметить, что названия этой и предыдущей карт полностью совпадают. Я уже ничему не удивляюсь. А вы?

Взяв **SaveGem** и спустившись по лестнице, вы окажетесь в доке со стоящей в нем субмариной (ах! как это свежо!). Засим последует заставка, в ходе которой злодей **Mishima** выведет ваших помощников из строя, поразив их мечом в интимные места, а в вас самого вселится дух покойного **Usagi**. По окончании заставки начнется битва.

Помните, как вы убивали Сергея в **Soldier of Fortune**? Правильно: прятались от него за рубкой подводной лодки! Смешно, но в **Daikatane** срабатывает тот же самый прием!

Спрятавшись за рубкой, начинайте осторожно перемещаться вокруг нее какую-либо сторону и немедленно останавливайтесь, завидев торчащий из-за угла бок **Mishima**. Этот-то бок и является вашей мишенью (рис.21). Берите любое понравившееся вам оружие и открывайте огонь, затем переключайтесь на следующую пушку и т.д. до полной и окончательной победы.

Следующая заставка окажется настолько интересной, что имеет смысл досмотреть ее до конца. Черт побери! Я всегда знал, что эта баба — стерва! Битва с **Mikiko** настолько легка, что не требует от вас никаких специальных ухищрений; гнусной бабенке хватает нескольких выстрелов. Уверен: она погибает не столько от них, сколько от собственной злобы.

Кончается игра, однако, хорошо. В чем вы и сможете убедиться, просмотрев последнюю заставку.

Вот и все, господа. Пространственно-временной континуум спасен, звезды продолжают сиять, птички — щебетать, а Вселенная — расширяться. Но есть одна маленькая проблема, вносящая в эти космические процессы дисгармонию. Я имею в виду диск, неведомо как затесавшийся в ваш **CD-Rom**. Выньте его и немедленно выбросьте! Да не в окно, еще поднимет кто-нибудь, а в мусоропровод! А лучше подарите этот диск врагу; получите двойное удовольствие.

СИ TACTIX

ДЬЯВОЛ-ШОУ

Макс Ланин

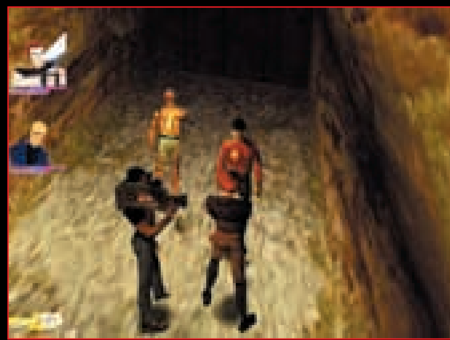
Добро пожаловать, кровожадная банда извращенцев! Начинаем самое потрошительское шоу в мире — я говорю о «**Дьяволе Шоу**»! Отодвиньтесь подальше от мониторов — с них будет брызгать кровь, и прибавьте громкость ваших колонок — вопли умирающих монстров должны быть слышны в доме через дорогу. Итак, мы начинаем. Все следующие часы вашим верным гидом — нет, вашим отцом и матерью в одном лице будет старый добрый Джек Потрошитель.

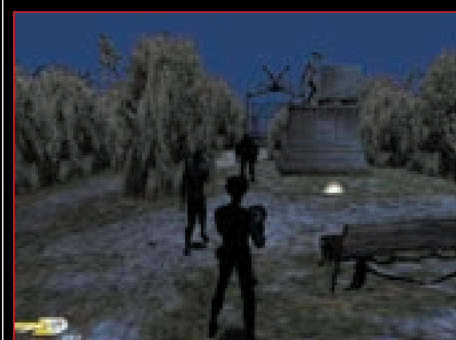
Дейв, мальчик мой, ты меня слышишь? Перед началом съемки позволю себе дать тебе несколько советов. Первый и самый главный: береги патроны. Врагов много, боеприпасов куда меньше, и потому разумная экономия здесь не повредит. Для того чтобы избавиться от какого-нибудь чересчур назойливого зомби, необходимо всего-навсего отстрелить ему голову — но с первого выстрела такие фокусы получаются только в вестернах. Если лазерный указатель почему-то упорно не желает наводиться на цель, а враги приближаются, можно отстреливать им ноги — скорость передвижения резко замедлится, и у тебя будет возможность без помех упражняться в стрельбе по ним. К слову, делать это лучше присев на одно колено. Как в тире, только куда интереснее. Нежить появляется в этом мире и исчезает из него в языках пламени, и если Дива способна восстанавливать в огне свою энергию, то тебе, Дейв, не стоит раньше времени превращаться в живой факел — аптечек не напасешься. Отсюда следует правило номер восемнадцать: убил кого-нибудь — отойди в сторону и подожди пока тело сгорит. Количество монстров и их местоположение может меняться в зависимости от уровня сложности, но это не слишком влияет на ход самого шоу. Собирай все, что попадется тебе на пути, береги оператора — и удачи тебе, Дейв! Только не вздумай посылать меня к черту. Такие вещи опасно делать даже в шутку...

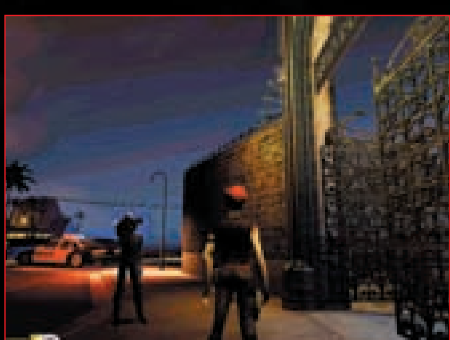
Акт *1*

Сад

#devil inside001-008.bmp Поехали. Справа от ворот «Сумеречной Обители» возле почтового ящика лежит аптечка — мой маленький подарок. Подобрав ее, можно заходить внутрь. Ах да, чуть не забыл: сохранить игру в любом месте не удастся, для этого нужно найти специальный телевизор — такой, например, как тот, что стоит за воротами. Сохранил игру? Отлично, Дейв. Теперь посмотри направо. Видишь полицейских, сражающихся с зомби? Беги туда. Давай сразу же договоримся о том, что копов мы убивать не будем — иначе шоу закроют несмотря на все мои связи. Казненный на электрическом стуле мертвец непременно сбежит при твоем приближении — следуй за ним в каменный лабиринт. За первым поворотом тебя будут поджидать несколько зомби. Перестреляв их, беги дальше. За кустом слева перед сломанными воротами лежит аптечка — похоже, Дейв, она тебе скоро пригодится. За воротами виднеется полицейский, стоящий посреди сада. Думаешь, все в порядке? А вот и нет: ты подойди к нему поближе. Из земли сразу же появляется десяток живых мертвецов. Подобрав оружие и аптечку, можно сохранить игру — по окончании боя экран стоящего за кустами телевизора начинает ярко светиться. Увы, телевизор оказывается «одноразовым» и с грохотом взрывается после того как мы делаем save. Больше сохранить игру в этом месте нам не удастся. Возвращайся ко входу в каменный лабиринт (по дороге предстоит еще одно сражение с небольшим отрядом живых мертвецов).







Над головой пролетает вертолет, и сразу же после этого несколько зомби нападают на двоих полицейских, охраняющих вход в туннель. Избавившись от нечисти, оставшейся в живых в ходе этого сражения, можно идти дальше. Справа от входа на земле лежат патроны, в самом же туннеле тебя поджидает ловушка: вход и выход внезапно закроются, и тут же на тебя с оператором нападут четверо зомби. Оператора в этом случае придется беречь больше всего — почему-то нежить именно его считает самым вкусным, и парня приходится элементарно спасать. Уж лучше потратить несколько лишних патронов, чем потом искать себе нового оператора. После того как с зомби будет покончено, преграда исчезнет, и ты сможешь без помех подойти к сараю. Ах да, чуть не забыл — встреченную на дороге старушку желательно расстреливать с некоторого расстояния — старая карга довольно ловко дерется своей клюкой.

Слева от сарая у стены лежит аптечка. Здесь же стоит очередной «одноразовый» телевизор, и при желании ты можешь сохранить игру. Заходим в сарай. Возле дальней стены лежит коробка патронов и бензопила, ключ от ворот валяется в яме. Забрав его, выходи из сарая и упражняйся в нарезании зомби на ломтики посредством ручной пилы. Великолепное оружие — никаких патронов, разве что диск немного портится — но запас прочности у него весьма и весьма велик.

Возвращаемся к воротам особняка. По дороге обратно предстоит масса приятных встреч: бабули с автоматами УЗИ, безногие уродцы и просто зомби. На выходе из туннеля ты увидишь, как шестеро мертвецов зомби атакуют полицейских на берегу озера. Помоги коллегам — заодно разживешься двумя коробками патронов и аптечкой (на мостках). Ключ от ворот у тебя теперь есть, так что смело отпирай их и карабкайся в гору, сражаясь с живыми мертвецами, в изобилии обитающими в окрестностях «Сумрачной Обители». Отсюда видно особняк «Сумрачная Обитель». Поднявшись по лестнице, перед особняком сворачивай направо и заходи в ворота небольшого садика. Там нужно будет перебить еще немного монстров и затем подобрать ключ от главного входа особняка (он лежит рядом со статуей).

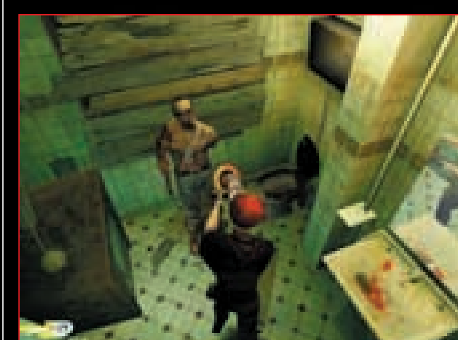
Ну вот, осталось лишь прибрать барахлишко. Слева от входа в «Сумрачную Обитель» в сарае лежит коробка патронов. На холме справа от дома, под кустом. Напротив одной из статуй стоит «вечный телевизор». Сохраняй игру и открывай парадную дверь ключом. Шоу продолжается.

Первый этаж

#devil inside009-020.bmp Слева от входной двери в ванной можно сохранить игру (хорошая мысль, особенно с учетом того, что на входе нас встречает пулеметным огнем мертвец, летающий на электрическом стуле). Там же рядом с туалетным бачком стоит задумчивый зомби. В туалетном бачке можно найти письмо водопроводчика — он доходчиво объясняет хозяину особняка, как с помощью неисправной канализации можно открыть потайной люк. В холле нужно наступить на две плитки пола справа и слева от фонтана (на левой лежит коробка патронов, а рядом околачивается зомби). Откроется лифт, который пока не работает.

Первая дверь направо ведет в кухню. В холодильнике лежит поэма «Ода лености». Не забудь включить видеофон — это отвлечет внимание казненного на электрическом стуле преступника, обосновавшегося в столовой (в противном случае он запросто может начать расстреливать тебя через окно).

Если хорошенько покопаться в столе напротив холодильника, там можно найти два листка бумаги (сразу) и аптечку (после нескольких безуспешных попыток). В духовке лежит пистолет CZ.110, патроны к нему и лист бумаги. Ключ от гостиной кто-то забыл в кухонном лифте. Уф, ничего не забыли? За дверью справа находится





спиральная лестница, на вершине которой лежит коробка патронов.

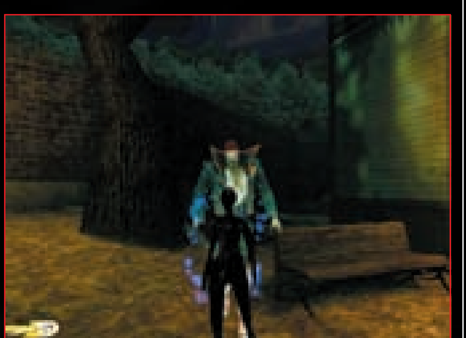
Теперь можно возвращаться обратно в холл — там тебя уже ждут не дождутся двое мертвецов. Теперь план действий такой: поднявшись вверх по лестнице отстреливаем зомби, находим ключ от библиотеки и две коробки патронов (слева на площадке и на правой колонне разрушенного лестничного пролета).

На дне фонтана находится выложенная мозаикой пентаграмма — с ее помощью ты можешь вызывать вызвать Диву. Кстати, хорошая мысль: в каком облике путешествовать все оставшееся время — это, конечно же, твое дело, но сейчас я бы настоятельно порекомендовал тебе призвать нашу очаровательную дьяволицу. Сейчас объясню почему. Двустворчатая деревянная дверь ведет из холла в коридор со статуями. Стоит кому-либо зайти туда, как из-за деревянной перегородки появляется горящий Повешенный. Дива как раз и является тем уникальным существом, которое способно восстанавливать свои силы в огне, тогда как тебе, Дейв, я не стал бы назначать подобные процедуры. Наступив на секретную пластину в полу позади разрушенной перегородки, ты приведешь в действие механизм, открывающий вторую половину библиотеки. Теперь нужно разрушить одну из статуй (самую дальнюю в левом ряду). На груди у другой статуи (слева за перегородкой) лежит письмо.

Открой последнюю дверь справа по коридору — она ведет в гостиную. Подстрелив жертву электрического стула, нужно повернуть пивной кран на стойке бара. Откроется дверь шкафа, в которой находится помповое ружье, и появятся враги, с которыми, увы, опять придется сражаться. Ключ от столовой лежит в ящике журнального столика. Поверни рычаг на стене сразу справа от входа в гостиную (за стойкой бара).

Столовая: место, где можно сохранить игру и найти две коробки патронов, находится в задней части комнаты. Если ты разрушил статую в коридоре, в этой комнате не будет никого, кроме увлеченно разглядывающего домофон любителя электрического тока. В противном случае зомби будут появляться постоянно. Выбирайся из столовой по деревянным косткам.

Возвращайся в коридор и открывай дверь, ведущую в библиотеку (слева). Здесь у тебя вновь появится возможность



трансформироваться в Диву и вобрать в себя души убитых монстров (маленькие зеленые огоньки, неотступно следующие за тобой). Красные пентаграммы (врата ада) позволяют Диве возвращать эти грешные души Люциферу, получая в награду ману и новые заклинания.

Здесь также можно найти аптечку и коробку патронов. У входа в библиотеку на маленьком письменном столе лежит карта верхнего этажа. На полках — масса всяких бумаг. В лифте — аптечка. Зайди на вторую половину библиотеки и, избавившись от зомби, поверни рычаг, скрытый между полками. Так ты сможешь открыть металлическую решетку, закрывающую кабину лифта. Помимо этого здесь лежит книга «Кто есть Кто».

Обыщи письменный стол напротив рычага и возьми оттуда дистанционную камеру. Если открыть дверцу шкафа, оттуда вывалится дохлый (совсем) зомби. В нижнем ящике стола напротив можно найти коробку патронов. Аптечка лежит на диване с черными полосками.

Войди в комнату с кинопроектором и подойди к нему поближе. Из кинозала прибежит очередной мертвец. Разобравшись с ним, собери лежащие рядом с проектором патроны и поверни рычаг над монтажным столиком, для того чтобы поднять занавес в кинотеатре. Поройся в полках с пленками и найди «Книгу будущего».

Заходи в кинотеатр через металлическую дверь. Убив жертву электрического стула и двух повешенных, которые падают с потолка (они обычно оставляют после себя коробки патронов), можно перевести дух и сохранить игру. Выстрели в канистру для того чтобы прожечь дыру в экране. За ним находится рычаг, открывающий секретный проход за картиной. Через него ты попадешь на веранду.

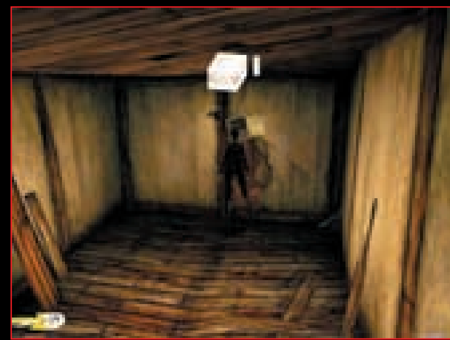
Здесь на электрическом стуле летает тот самый негодяй, который обстрелял нас при входе в особняк. Месть должна быть суровой — тем более что противник из «летающего кресла» никудышный. Подбери оставшуюся после взрыва батарею — она потом пригодится для шокера, — а также аптечку и боеприпасы. Подняв с пола рычаг, вставь его в паз на одной из мраморных колонн — откроется секретный проход в главный холл особняка и дверь, ведущая во двор.

Во дворе произойдет наше первое столкновение с Кричащим в ночи. Лучше встретиться с ним в облике Дивы и, уворачиваясь от разрывов небольших гранат, стрелять, не давая противнику опомниться. Дива должна потратить полный запас маны, прежде чем Кричащий в ночи превратится в призрака и, немного погонявшись за нами с булавой, исчезнет. Подбери катушку с пленкой и коробку патронов и возвращайся в проекционную. Вставь пленку в проектор — откроется потайная панель в монтажном столе. Теперь тебе нужно зайти внутрь, повернуть рычаг и подняться по лестнице на верхний этаж.

Верхний этаж

#devil inside021.psd, devil inside022-028.bmp Разбей зеркало напротив и включи рычаг, открывающий проход на верхний этаж. Через некоторое время Кричащий в ночи похитит нашего оператора. В следующей комнате три





жертвы электрического стула сражаются с преступниками, с которых была снята кожа. Тихонько заходим у них за спиной в дверь в правом углу (дополнительным ориентиром может служить треугольная паутина в углу). В этот момент наше шоу пытается испортить Ангелина (если этого не произошло, значит ты прошел не в ту дверь). «Слушай, ты, несчастная ты гарпия. Сходи поснимай, как в зоопарке Сан-Диего размножаются тюлени. Не ясно? Собирай шмотки, женщина, и убирайся отсюда — этот дом проклят». Нет, она решительно не понимает вежливого обращения. Что ж, ей же хуже.

На этом уровне толпа жертв электрического стула воюет с толпой преступников, с которых сняли кожу. Не будем вмешиваться — как правило, они убивают друг друга и не обращают на нас внимания, если, конечно, не подходить слишком близко. Обойди этаж, используя карту. Кроме патронов, здесь можно найти много всего интересного. Не забывай разбивать зеркала — частенько за ними скрываются тайники! Используя телевизор, можно сохранить игру.



После выступления Ангелины пройди вдоль левой стены в заднюю комнату (за железным ящиком). Здесь жертва электрического стула стережет оператора (а также аптечку, патроны и предохранители — невидимый ящик в дальнем правом углу). Освободив коллегу, выйди из комнаты и поверни налево после того, как пройдешь мимо железного ящика. Иди по коридору до тех пор пока не увидишь электрощиток (и монстров, его охраняющих). Установи туда новый предохранитель. Ну вот, теперь мы можем пользоваться лифтом.

Возвращайся тем же путем, и в тот момент, когда ты будешь заходить в комнату с паутиной, один из монстров похитит Ангелину. Добив недобитых мертвецов, заходи в двустворчатую деревянную дверь в дальнем левом углу. Почти сразу за ней находится алтарь. В облике Дивы вбери в себя и верни Дьяволу души убитых монстров.

Возвращайся к двери и перед ней сворачивай направо. Убив скальпированного зомби, охраняющего вход, ты сможешь добраться до лифта. Здесь можно сохранить игру предварительно убив двух жертв электрического стула. В нише справа лежит отличная винтовка — не забудь прихватить ее с собой. Для того чтобы воспользоваться лифтом, кликни мышью на панель управления (левой кнопкой мыши выбирается этаж), в нашем случае — второй (01).

Акт 2

Второй этаж

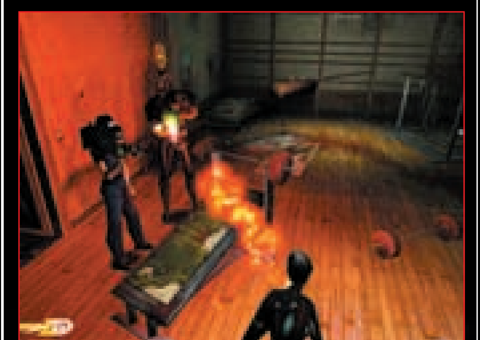
#devil inside029-036.bmp Напротив лифта можно сохранить игру. Прогуляйся до конца коридора упражняясь в стрельбе по розеткам (жертвы электрического стула могут пользоваться ими для того чтобы мгновенно перемещаться по особняку). В конце холла открой ящик с газетой и пистолетом (shotgun).

Открой двери слева и добеги до бассейна (здесь можно сохранить игру, а также подобрать аптечку и боеприпасы). Проходи за стойку, в туалет. Здесь в



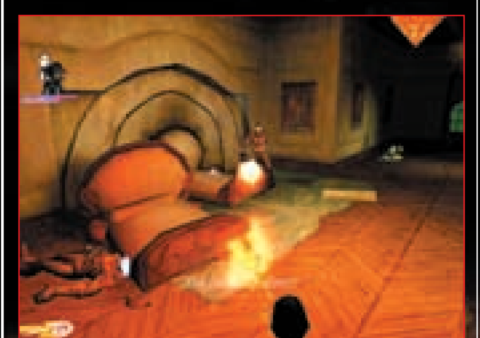
деревянном ящике ты найдешь жетоны для игры в pinball, а на полке — листок бумаги. Выйди из комнаты и включи интерком (таким способом можно выманить пару монстров и тем самым облегчить себе финальную битву этого этапа).

Напротив пентаграммы в комнате, прилегающей к залу с бассейном, находится дверь, ведущая в гардеробную. Убей повешенных и возьми ключ, лежащий за ширмой (его при-



дется использовать для того чтобы покинуть комнату). В ящиках можно найти патроны.

Возвращайся в коридор и заходи в дверь напротив — ты окажешься в бильярдной. Убей преступников, с которых сняли кожу, и возьми ключ от спальни — они обронили его рядом с музыкальным автоматом (если этого не произошло, ключ можно будет забрать у монстра, убив того в красной комнате). Используй свои жетоны на игровом автомате — дверь, ведущая в красную комнату, будет разблокирована. Зайди туда, открой ящик комода и возьми оттуда



бильярдный шар. Возвращайся обратно в бильярдную и используй бильярдный шар на столе — откроется тайник за подставкой для киев. Возьми оттуда арбалет.

Идем в гимнастический зал через красную комнату. Убив ободранных монстров подбираем аптечку и заходим в душевую. На стене в коридоре висит кожа монстров — осмотрев ее, мы находим ключ и листок бумаги. Вернись и войди в сауну через раздевалку (дверь туда расположена рядом с зеркалом в гимнастическом зале). Убей зомби в сауне — это нейтрализует его дух, который мучил нас с самого начала уровня. Пройди через врата ада в сауну. Возвращайся в центр холла. Напротив лифта (налево от тебя) находится скрытая дверь.

В гардеробной можно найти одного зомби и жалкий листок бумаги в ящиках, в прачечной же валяется аптечка. Вернувшись в холл, открой ключом двойную дверь спальни (слева от лифта). Подстрелив двух жертв электрического стула на входе, осторожненько так, бочком подходи к Ангелине, которая на самом деле и не Ангелина даже, а просто еще один зомби. Убей ее, и второй отряд монстров, который не замедлит появиться при твоем приближении. Выходя из комнаты, не забудь аптечку и ключ. Тем временем палач волочет Ангелину в подвал.

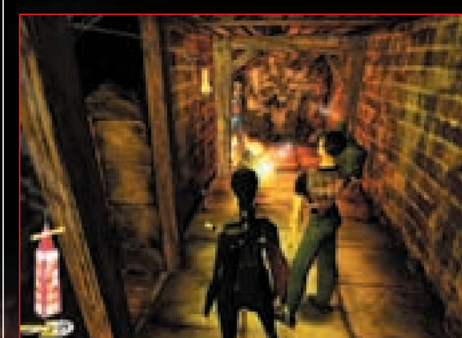
Спускайся на лифте на первый этаж, выходи в сад и открывай двери подвала (если повернуться лицом ко входу, они находятся справа).

Подвал

#devil inside037-040.bmp Спускайся по лестнице и сразу же поворачивай налево — здесь можно один раз сохранить игру. В этом подвале обитает призрак — довольно безобидный пацаненок в футболке с бейсбольной битой, он бегает по коридорам, указывая тебе путь. Возвращайся к лестнице, иди прямо по коридору и сворачивай налево

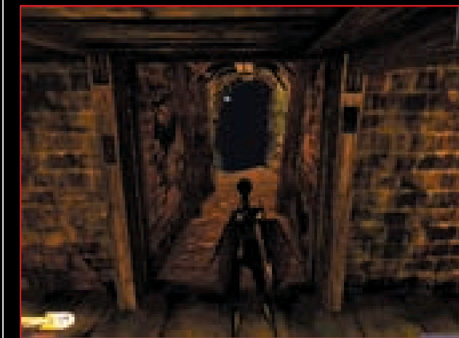


(дверь справа от тебя заперта — она ведет в угольный погреб). Дальше дорога всего одна. Через пару поворотов туннель за твоей спиной перегородит стена, и тогда троица повешенных ринется в атаку. Перестреляв безмозглых тараканов, собери боеприпасы и затем потрать одно заклинание на то, чтобы взорвать канистры, перегородившие проход в винный погреб. В проходе тебе нужно будет повернуть рычаг — он открывает дверь, ведущую в угольный погреб. Перед винными полками уже нетерпеливо расхаживает один из отравленных газом — второй в это время пытается подкрасться сзади. Взорвав слабозащищенных



здоровяков, начинаем методично обшаривать винный погреб — здесь очень много скрытых предметов, уловить присутствие которых можно лишь по редкому мерцанию. Патроны, еще одни и еще... Наконец, в узком коридорчике сзади должен подбежать повешенный — это что-то типа местного сторожевого пса. Не обращая на него внимания, забегаем за спину, и тварь тут же забывает о чужом присутствии.

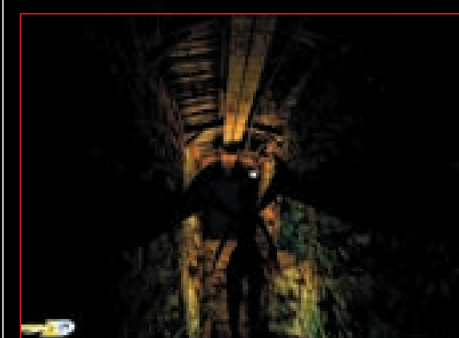
Выходим из комнаты через другую дверь и поворачиваем налево. Зомби идут бесконечным потоком, и не имеет смысла затевать с ними глобальную войну. Достаточно поджечь одного-двух наименее резвых — при небольшом везении от них загорится вся толпа, и путь будет свободен.



В крайнем случае ты сможешь просто пробежать у них под носом — не переводить же ману на весь этот сброд. Добравшись до угольного погреба (после того как ты повернул рычаг, в коридорчике рядом с лестницей должна была открыться дверь), взрываем еще одну канистру и поворачиваем рычаг для того чтобы открыть проход, ведущий в шахту. Удрав из винного погреба, в котором откуда ни возьмись вновь появились зомби, бежим по коридору от лестницы, но на этот раз поворачиваем направо. Путь заканчивается тупиком. Перед стеной на земле лежит электрошок. Прежде чем хватать его руками, прикинь маршрут отступления. Готово? Ну, поехали. Стена-ловушка открывается, выпуская в коридор упитанного монстра, еще один точно такой же надвигается в это время сзади. Ничего не скажешь, хорошую приманку придумали — электрошок. Перестреляв уродов, заходим в небольшое помещение, расположенное за исчезнувшей стеной, и поворачиваем еще один рычаг. В стене напротив лестницы открывается секретный проход, ведущий к шахте. Перед самым входом тебе стоит свернуть налево и, подстрелив пару-тройку зомби, с помощью алтаря отправить собранные на этом уровне души Люциферу. Он подарит тебе способность летать (она пригодится уже буквально через минуту, ведь по-другому ты просто не сможешь попасть в шахту).

Шахта

#devil inside041-042.bmp Давай, Дива, спускайся. С помощью заклинания полета ты без труда сможешь преодолеть первую преграду и прямо с воздуха расстрелять обосновавшихся за ней жертв электричества. Теперь иди прямо к ящикам и газопроводу. Направо, мимо земляного холма, на котором свалены обломки деревянных балок — и прямо до фонаря (или налево, этот путь ведет туда же). За вагонетками летают на своих электрических стульях эти

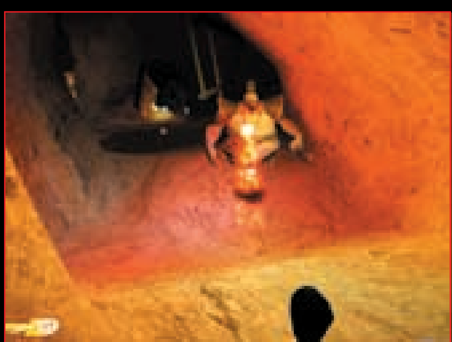




самые... жертвы, в общем. Разумнее всего потратить на них на всех один «Серп» и спокойно подождать, пока прилетевшие души восстановят запас маны. За вагонетками сворачивай налево и проходи в железную дверь. Здесь поджидают еще четыре монстра, на этот раз последние. Расправившись с ними, перелети через телевизор, выстрели в барельеф, изображающий головы дьявола (на стене слева). Ты попадешь в Некрополь.

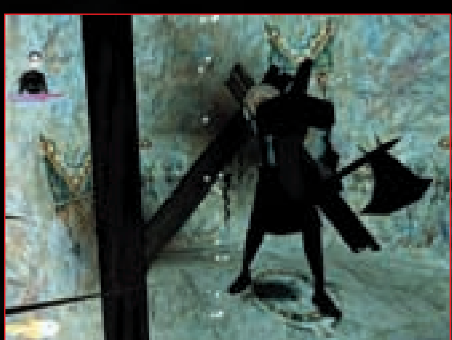
Некрополь

#devil inside043-049.bmp Итак, зачем, собственно, мы сюда сунулись: тебе необходимо найти 4 талисмана; с их помощью можно пройти в комнату, где держат Ангелину. Прямо и немного налево, спускаешься на дно глубокой пещеры и сохраняешь игру. Поблизости находится пентаграмма и валяются боеприпасы и аптечка — все что нужно для нашего маленького путешествия. Все собрал? Тогда выходим и поворачиваем налево. На обычных зомби в Некрополе можно почти не обращать внимания — все равно не догонят, но эти двое типов, некогда основательно потравленные газом, представляют весьма серьезную угрозу. Ага, вот и стрелять начали. Весьма экономичное оружие:



одно попадание такой ракетки — один труп. Советую избавляться от них с помощью заклинания «Серп для голов» — Дива, как всегда, оказывается незаменимой помощницей, когда кого-то надо быстро и качественно второй раз отправить на тот свет. Теперь от могильной плиты поворачиваем налево и спускаемся вниз по туннелю, не обращая на местных обитателей никакого внимания.

Призрачный Палач охраняет один из талисманов. Спокойно подходим к нему вплотную и, завладев диском, возвращаемся к могильной плите. Иди прямо. Разобравшись еще

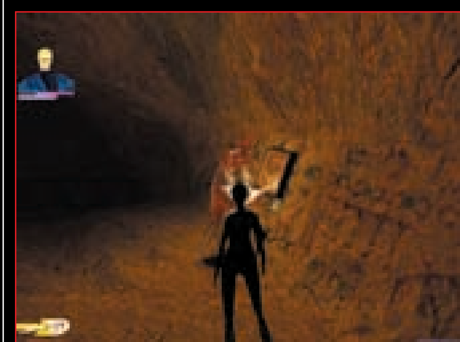


с двумя отравленными, поднимай с пола стрелы для арбалета и заходи в любую из дверей — все равно в итоге придется посетить обе. Каждый из этих путей приведет тебя к одному из талисманов, охраняемых бесплотным призраком и несколькими медлительными зомби. Заполучив диски, возвращайся назад и иди налево (если стоишь лицом к тому месту, где лежали арбалетные стрелы). Заблудиться тут довольно сложно: нужный проход отмечен тремя каменными саркофагами, подобно сталактитам свисающими с потолка. Теперь осторожно: в первой комнате справа отравленный газом охраняет адские врата. Разберись с ним, подними с пола аптечку и отправь мятежные души на повторную встречу с их повелителем. Дальше коридор раздваивается. Оба пути ведут в одно и то же место, но луч-



ше все-таки свернуть налево — в этом случае тебе удастся лишний раз сохранить игру.

Пройдя мимо телевизора и спустившись вниз по извилистому туннелю, ты попадешь в огромную комнату-пещеру с деревянным мостом. Четвертый талисман находится здесь. Забирай его с собой и внимательно смотри ролик для того чтобы понять, к какой стене переместился палач. Вложив все четыре талисмана в торчащий из скалы квадратный ка-



мень, можно возвращаться обратно к могильной плите, которая теперь открылась. Через этот проход ты попадешь в камеру пыток, где палач — на этот раз вполне реальный — как раз собирается расчленять Ангелину с помощью острого диска. Вооруженный топором Джетро неуязвим до тех пор, пока все 4 сталактита над Ангелиной не будут уничтожены (все они испускают зеленый свет). Времени у тебя мало — диск опускается довольно быстро. Быстренько превращайся в Диву (пентаграмма находится справа) и беги на платформу к Ангелине. Тебе нужно исхитриться быстро подстрелить все четыре сталактита, уворачиваясь от ударов топора палача и стараясь не подставлять спину зомби, которые постоянно появляются в пещере. Главное тут: действовать понахальнее, уж слишком мало времени отпущено нашей «коллеге». После того как последний сталактит взорвется, быстренько превращайся обратно в Дейва, выбирай что-нибудь крупнокалиберное и стреляй до тех пор, пока тварь не издохнет. Дальше начинается романтика: освобождаешь Ангелину, сохраняешь игру... Кричащий в ночи появляется некстати и забирает Диву. В этот момент возникает Бабуля. Ее нужно подстрелить, и тогда у Ангелины появится собственное оружие (УЗИ).

Впрочем, нужно по-прежнему спешить — невидимый таймер отсчитывает последние минуты шоу. Дейв, ты меня слышишь? Похоже что нет... Говорю на всякий случай: весь обратный путь показан в ролике — тебе нужно вернуться назад к проходу, отмеченному тремя саркофагами-сталактитами, и спуститься вниз по туннелю в большую пещеру. Если успеешь добежать до конца деревянного моста, можешь считать себя победителем — дыра в потолке выведет тебя прямо к кладбищу. И не забудь присматривать за Ангелиной на обратном пути — если она отстанет, можешь считать, что ты остался без работы.

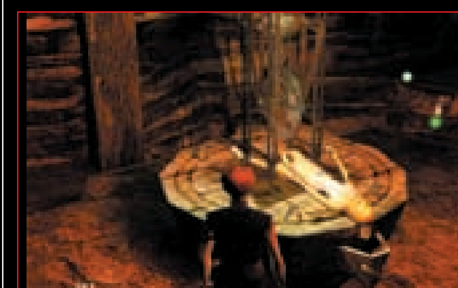
Акт 3

Кладбище

Настоятельно рекомендую сохранить игру перед первой же могилой — позднее с этим будет напряженка. Теперь



давай: обходи вокруг холма и пытайся открыть могилы, расположенные по его сторонам. В одной из них ты найдешь сразу четыре предмета — зеркало, часы, талисман и монетку. Их нужно перенести в соответствующие могилы. Так, например, монетка отправляется в могилу жадной женщины. Будь начеку: один раз ошибешься — сгоришь в прямом смысле этого слова. Зомби, понятное дело, тоже спать не будут: полезут из всех щелей и отправятся прямиком к последней могиле, возле которой ты побывал.



Прикрывай Ангелину, хрупкая она у тебя и беззащитная, за себя постоять не может. Это ей не микрофоном махать...

Прежде чем укладывать последний, четвертый, предмет стоит обыскать кладбище на предмет оружия и прочих полезных приспособлений. Когда все четыре предмета будут уложены на место, появится Кричащий в ночи. Ха, он увидел тебя и убегает со всех ног по кладбищенскому лабиринту! А ну давай за ним! Хорошенько обыщи это место, Дейв. Повешенных сразу же пускаем в расход... так, и заходим в комнату, где можно найти два листа бумаги и аптечку. Пришла пора перебираться на вершину холма.

Могильный холм

Здесь нужно обойти все могилы, отражая атаки различной нечисти. Вперед, Дейв, ты должен войти следом за Ангелиной в могилу почившего с миром Юбера Шардо (его имя написано на надгробии). После того как ты телепортируешься на более высокий уровень (как только ты заканчиваешь обход, тебя переносят автоматически), карабкайся на вершину холма, к могиле Гнева. Теперь сохраняй игру, входи в могилу, используй на ней команду «действие» и готовься к финальному сражению. «Эй вы, олухи! Дайте мне третью камеру!» Удачи тебе, Дейв...

СИ TACTIX

SOULBRINGER

Лев Емельянов

При всей своей кажущейся незатейливости **Soulbringer** — игра достаточно большая и сложная. Это усугубляется полным отсутствием карт, по которым можно было бы что-то объяснить. К счастью, у вас есть компас, а дороги, как правило, сориентированы по сторонам света, поэтому здесь мы как-нибудь прорвемся. Данная статья ни в коей мере не является всеобъемлющим солюшеном, это всего лишь авторский вариант прохождения игры. Приступим.

УПРАВЛЕНИЕ

C — экран статистики персонажа
I — экран Inventory
J — экран квестов
M — экран Combo
Z — приближение камеры
F1 — внизу экрана появляется название локации
F2 и **F3** — коррекция яркости экрана
F5 — Save Game
F6 — Load Game
Esc — вызов основного меню
1, 2, 3... — активация комб (возможна только при наличии «зафиксированного» противника)

Все предметы и действия в игре разделены на шесть категорий, изображенных в виде маленьких иконок в правом верхнем углу экрана. Выбрав одну из категорий, вы можете клавишами **QWERT** активировать различные доступные действия, перечисленные чуть ниже в правой части экрана (например, если в руках оружие, то удары, если выбрана магия, — заклинания). Для выбора каждой категории существует «горячая клавиша»:

Insert — Potions and Scrolls
Home — Spells
PageUp — Ranged Weapons
Delete — Melee Weapons
End — Food and Drink
PageDown — Miscellaneous (например, отпирать двери ключами)

ПЕРСОНАЖ

При нажатии на портрет героя внизу экрана или на клавишу С мы попадаем в экран статистики. У нашего **Soulbringer'а** пять атрибутов: **Strength**, **Speed**, **Combat**, **Health**, **Magic**, рассмотрим каждый из них.

Strength — определяет, какой урон герой наносит врагу при попадании и какой вес он может на себе нести.

Speed — определяет, насколько быстро парень передвигается в бою. Более высокое значение этого параметра также повышает защиту (возможность уклониться от удара).

Combat — определяет, какие удары и каким оружием вы можете нанести. При этом различные виды оружия требуют разных значений этого атрибута для изучения нового приема: чем оружие круче, тем эти значения выше (вы можете уметь наносить все пять возможных ударов ножом, три — палицей, и только один — мечом). Кроме того, параметр Combat влияет на способность парировать удары противников.

Magic — определяет количество спелл-пойнтов.

Health — определяет количество хит-пойнтов.

Убивая врагов и выполняя квесты, наш рыжий аватар получает опыт, причем игра сбалансирована таким образом, что соотношение боевой и не боевой экспы — 50/50. Накопив определенное количество опыта, он переходит на новый уровень (всего уровней — 41), при этом вам выдаются несколько **Advancement Points**, которые нужно потратить на поднятие атрибутов. Я лично посоветовал бы на начальном этапе забить на магию (хотя сам являюсь ярым ее поклонником) и по максимуму поднимать **Strength** и **Combat**, в меньшей степени — **Speed** и **Health**. Почему? Да потому что сила определяет, сколько железа ваш герой способен на себе нести, а при Armour Class порядка 200 вам будут по барабану любые противники, которые могут встретиться в начале игры. Дело еще и в том, что предметы, поднимающие здоровье, валяются буквально под ногами (грибы, травы), вываливаются из большинства противников и стоят сущие копейки в магазине, а вот средства, восстанавливающие ману, очень редки и стоят дорого. Поэтому отложите прокачку магии на потом, когда у вас не будет проблем с деньгами и когда вы разучите хотя бы несколько действительно мощных заклинаний.



Кликнув на изображении Журнала в экране Статистики или нажав кнопку J, вы попадаете в соответствующий экран, где отмечаются все полученные героем квесты. Что очень удобно — выполненные задания вычеркиваются, хотя никуда не исчезают, их всегда можно снова посмотреть.

МАГИЯ

Используемая в **Soulbringer** магическая система называется **Seculorum**. Она основана на балансе пяти элементов — **Fire**, **Spirit**, **Air**, **Earth**, **Water** — и, соответственно, включает пять типов заклинаний. Изначально все элементы находятся в равновесии, т.е. имеют равную силу. Если вы постоянно используете магию одного из элементов, он становится сильнее, но при этом ослабляются заклинания других типов. Развитие каждого элемента определяет также вашу сопротивляемость заклинаниям данного типа. Если же какой-либо из элементов увеличится настолько, что займет более половины всего круга **Seculorum**, то герой обретает полный иммунитет к враждебным заклинаниям такого типа. На сотворение любых заклинаний тратится мана. Ее можно пополнять, кушая некоторые травки и грибы, а также используя специальные напитки. Кроме того, существует несколько волшебных мест, в которых вы сможете пополнить свой магический запас, но для этого надо знать, где они находятся и как этими местами пользоваться. Рассмотрим подробнее различные типы магии.

Fire Magic

Магия разрушения. Наступательные дальнобойные заклинания. В ближнем бою могут ранить самого героя.

Earth Magic

В основном — защитные заклятья, повышение своего Armour Class.

Air Magic

Повышение собственных способностей и понижение — вражеских. Включает также заклинания, помогающие в путешествиях.

Water Magic

Магия лечения после боя и при подготовке к новому сражению.

Spirit Magic

Эфирная сфера. Разговоры с мертвецами, уничтожение демонов и нечисти.

Для того чтобы скастовать заклинание, его надо сначала выучить. А чтобы его выучить, необходимо открыть и прочитать книгу. Для этого нужно три вещи: собственно книга, специальная руна — ключ, отпирающий ее, и магическая библиотека, где все это должно происходить. К каждой книге заклинаний подходит только одна руна, и в каждой библиотеке можно прочесть лишь определенные книги. Так, в домике вашего дяди можно прочесть только самую первую книжку — **Book of Dreams**. В игре вам встретятся следующие книги:

Book of Dreams

Minor Shield — временное повышение Armour Class
Death's Recollection — позволяет говорить с душами мертвых
Fire Bolt — слабый огненный удар
Flare — освещение
Minor Heal — восстанавливает 25 хит-пойнтов

Book of Arrows

Fireball — он и в Африке файербол!
Holy Presence — пугает нежить
Shards Fires — выстреливает во врага кучку острых кристаллов
Poison Bolt — бьет врага ядом
Secubolt — бьет врага всеми элементами Seculorum

Book of Knives

Pneumatic Bolt — сильный воздушный удар
Poison Blade — оружие начинает атаковать ядом
Flaming Sword — оружие начинает атаковать огнем
Boulder — проникающий удар элементом земли
Spirit Knives — рубящий удар элементом Spirit

Book of Medicines

Cure — снимает отравление
Cauterise Heal — вылечивает до 50% хит-пойнтов
Leech — вытягивает здоровье из противника и передает герою
Regenerate — регенерация
Heal — более сильная форма Minor Heal

Book of Trinkets

Spot Item — подсвечивает все объекты в округе
Pathfind — пока неясно
Storm Cease — прекращает непогоду
Firefly — освещает пространство вокруг героя

Soul Seeker — швыряет раскаленные искры во всех живых существ вокруг (на нежить и демонов не действует)

Book of Breaths

Rage — временно повышает герою параметр Combat
Gas — наносит урон и сбивает с толку всех врагов в зоне действия
Strength — временно повышает герою параметр Strength
Pax — умиротворяет противника
Haste — временно повышает герою параметр Speed

Book of Cloaks

Elemental Shield — защита от магии Seculorum
Fear Cloak — кастует на всех, кто приближается, заклинание «Fear»
Shield — повышает Armour Class против атак обычным оружием
Stoneskin — отличная защита от атак оружием

Book of Corpses

Sense Evil — показывает местоположение нечисти и демонов
Rest in Peace — оглушает нечисть или демона
Purify — наносит БОЛЬШОЙ урон нечисти или демону
Holy Radiance — пугает и наносит урон нечисти в зоне поражения

Book of Fears

Fools Gold — ближайшие враги видят фантом кошелька с золотом и идут к нему
Secumind — распространяет вокруг различные эффекты в зависимости от элемента **Seculorum**: **Water** — умиротворение, **Air** — замешательство, **Earth** — паралич, **Spirit** — страх, **Fire** — соблазн
Tidal Wave — в течение действия заклинания враги атакуют только если их спровоцировать
Lighting — сильный удар элементом воздуха
Fearbolt — пугает жертву

Book of Storms

Firestorm — с неба начинают падать файерболы
Frost — оглушает существ, находящихся вокруг
Insects — туча жалящих насекомых атакует врагов
Scorch — враги в сфере действия начинают тлеть и гореть
Stone Rain — с неба начинают падать камни

Book of Glyphs

Gas Glyph — ставит знак, атакующий газом того, кто его тронет
Haunting Glyph — ставит знак, пугающий того, кто его тронет
Elemental Glyph — ставит знак, атакующий того, кто его тронет, тем элементом, которым пользовался герой
Stone Glyph — ставит знак, вызывающий землетрясение при прикосновении
Magma Glyph — ставит знак, атакующий магмой того, кто его тронет

Book of Manipulations

Weaken — сильно ослабляет врага
Fatal Flaw — сильно понижает Armour Class врага
Greater Heal — более сильная форма Heal
Recover — снимает все негативные воздействия на атрибуты героя
Slow — замедляет врага

Book of Stones

Wall of Screams — создает стену из духов и призраков, которые пугают любого, кто пытается ее пересечь
Magma — начинает течь магма, жгущая всех вокруг
Earthquake — из земли начинают вылетать камни
Wall of Sand — создает стену из пыли и камней, которая наносит ущерб любому, кто пытается ее пересечь
Wall of Element — создает стену из сил элемента, используемого героем



ОРУЖИЕ И СРАЖЕНИЯ

В зависимости от развития параметра **Combat** и от оружия, которое в данный момент находится у героя в руках, вам доступно несколько базовых ударов. Естественно, самые простые доступные сразу удары — самые слабые. Прежде чем что-либо предпринимать, необходимо «нацелить» **Soulbringer'a** на врага, кликнув на того мышью. После этого можно наносить удары — кликая на панели справа экрана или нажимая клавиши **QWERT**, соответствующие пяти возможным приемам. Зайдя в экран **Combo**, вы можете сами конструировать свои боевые комбинации, просто перетаскивая иконки, означающие выбранные вами действия, на панель комбы. Что интересно, одна и та же комба может включать удары различным оружием и даже заклинания, но имейте в виду, что в бою герою потребуется время на смену оружия и применение магии.

Теперь рассмотрим различные типы оружия.

Knives

Ножи и кинжалы — не особо эффективные орудия убийства. Однако они легкие, с ними несложно управляться, и большинство таких предметов можно бросать во врага.

Swords

Мечи — самое универсальное оружие. Они бывают очень разные — от коротких **Talendrah Shortswords** до мощнейших Greatswords, которые использует **Thardolin Elite**.

Axes

Топоры — великолепное опасное оружие грозных берсеркеров **Bloodkin'a**, соответственно они довольно редки.

Clubs, Maces и Warhammers

Тупое оружие представлено в **Soulbringer'e** самыми разными образцами — от простых деревянных дубин до безумно редких боевых молотов. Против скелетов, каменных чудищ и гаргулий — оптимальный вариант.

Spears and Staves

И копья, и боевые посохи требуют двух рук. Они недороги, общедоступны и довольно эффективны — особенно против живых врагов (например, бандитов).

Bows

Луки просты в обращении и наносят неплохой урон врагу. Однако, по сравнению с **Diablo**, их эффективность на порядок слабее. Пока зарядишь, пока стрельнешь — противник вполне может подойти к вам вплотную. Впрочем, против мерзких пауков — самое оно.

Crossbows

Арбалеты стреляют больнее, чем луки, и их можно носить заряженными. Однако последующая перезарядка занимает кучу времени.

АРТЕФАКТЫ

Рассказав о доступном в **Soulbringer** оружии, нельзя умолчать о штучных артефактах, благо их не так уж и много. Итак:

The Crown of Rule

Корона Власти, откованная Скорном и отнятая у него Харбингером, символизирует надежду и единство всего человечества в борьбе против зла.

The Heart of Kinkathra

Харбингер использовал Сердце Дракона Кинкатры, чтобы пленить бессмертные души Ревенантов и вышвырнуть их в Колодец Душ.

The Skull of Alchemy

Харбингер создал эту штуку из черепа гиганта, вложив в нее могущественную магию. Говорят, что умелый алхимик может, используя этот артефакт, приготовить любое питье, при этом ему не нужны никакие ингредиенты.

The Staff of Lore

Этот посох несет на себе эмблему Харбингера. На нем лежит невероятно мощное заклятье, это — ключ к магическому замку самого Харбингера.

The Anvil of Horath

На этой кузнице Харбингер, а затем и мастера империи Хорат ковали магическое оружие. Легенды гласят, что она использовалась на заре времен, чтобы создать этот мир и отковать Зубы Дракона: **Acrimon** и **Galdobah**.



The Tome of Hades

Эта книга хранит в себе все секреты Мастерства. На ее страницах записано, как создавать миры и как их разрушать.

BloodMaster

Наследственный боевой молот **Blood-Kin**, созданный Альварисом для борьбы против своих врагов. После того, как **Blood-Kin** покинули Торталаран под натиском вампиров, молот исчез вместе с телом Альвариса.

Necronom's Mace

Демон-Ревенант Некроном владеет могучей палицей, в которой заключены заклинания чумы и разрушения. Ее прикосновение убивает любого смертного, вытягивая из него жизненные силы.

The Blade of Incubah

Инкуба носит странную усыпанную лезвиями цепь, удары которой подобны молнии.

Gargos' Fire Sword

Говорят, что на боевом мече Гаргоса лежат заклятья огня и смерти. Он насаживает своих врагов на его лезвие, сжигая и пронзая их с одного удара.

The Flute of Desert Songs

Когда Харбингер путешествовал на Восток, он использовал волшебную флейту, чтобы открыть врата между мирами. Из этих ворот некогда пришел Джаард, величайший мудрец, ходивший когда-либо по земле.

The Sword of Harbinger

Этим мечом Харбингер сразил Скорна. Говорят, что это зуб Дракона Кинкатры и что Харбингер вложил в него частицу самого себя. Его лезвие настолько остро, что способно как масло разрезать любую плоть.

ВРАГИ

Рассказывая про артефакты, я многократно упоминал имена могущественных магов и демонов. Подобно большинству игр, в **Soulbringer'е** все оппоненты делятся на «обычных» противников и «боссов». Боссами в данном случае выступают шесть Ревенантов — привидений, призраков, выходцев с того света, на которых стоит остановиться подробнее.

Skorn

Это вождь демонов-Ревенантов, разрушитель Лиги Шести. По земле ходит множество жутких историй о его злых делах. Он поверг Берека Сильвермена и растоптал его империю. И кровавая бойня продолжалась, пока на бой со Скорном не вышел Харбингер и не изгнал его из мира живых.

Lilith

Лилит была повелительницей льда и жестоко наказывала всех, кто вступал в ее владения. Она призвала на землю много странных демонических существ, которые охотились на людей ради ее удовольствия. Демоны-шпионы и агенты Лилит карали всех, кто нарушал законы новой Лиги.

Gargos

Гаргос — мастер огня. Он возглавлял армии Лиги и следил за солдатами. Не подчинявшихся, он пожирал.

Necronom

Властелин призраков, создающих своих подданных как пародию на жизнь. Именно Некроном сотворил первых вампиров, до сих пор населяющих темные уголки страны. Земли, в которых он правил, были очищены от жизни, они стали раем для нечисти.

Incubah

Госпожа бурь Инкуба пролетела над землей и покрыла ее густой темной тучей. Повинуясь ее воле, дождь и снег покрыли мир, погрузив страну в темень и безысходность. Ее мелкие перебранки с Химерой вызывали жуткие ураганы, погубившие множество жизней.

Chimera

Химера был мастером камня. Он строил замки и памятники по всей стране, и множество рабов отдали на этих стройках свои жизни. Руины того, что раньше было предметом его гордости, до сих пор усеивают ландшафты — темные башни и забытые капища.

На том позвольте закончить с информацией общего плана и перейти непосредственно к прохождению. Игра начинается с того, что вы приплываете в город под названием **MADRIGAL**.

ЛОКАЦИЯ THE EASTERN RIVER

Выходы: на запад — **Madrigal Town Square** и **Madrigal South Square**.

Квест: герой должен разыскать своего дядю по имени **Andrus**.

Седобородый паромщик по имени **Allis Ham** расскажет вам о городке и нарисует на карте, где находится таверна и где — выход на северную дорогу, ведущую к домику вашего дяди Эндрюса.

Квест: дедок просит убить бандита, который шляется вокруг его дома и обещает наградить вас за это. **Allis Ham** даст герою ключ от своего дома, чтобы он мог попасть туда, выполнив его просьбу. **Brigand** гуляет чуть дальше по дороге. Никаких проблем с ним быть не должно. Когда вы вернетесь, убив бандита, паромщик подбросит деньжат и подарит на память руну. Идентифицировать ее может городской голова **Elric** — это **Rune of Knives** (см. локацию **Madrigal Town Square**).

Сервис:

Smithy — покупка, продажа, идентификация и починка оружия и брони.

Квест: кузнец просит принести ему **Diamond Iron** Ore (можно найти в локациях **Farm Estate** и **High Pock Pass**, а также в **Diamond Iron Mines**). Задание будет считаться выполненным после первого же куска руды, но кузнец и дальше будет покупать ее у вас.

ЛОКАЦИЯ MADRIGAL TOWN SQUARE

Выходы: на север — **North Forest**, на восток — **Eastern River**, на запад — **Western Moors**, на юг — **Madrigal Market** и **Madrigal South Square**.

Сервис:

Apothecary — продажа, покупка и идентификация травок, грибов и склянок.
Madrigal Town Hall — продажа, покупка и идентификация книг, рун и свитков.
General Store — продажа и покупка еды и барахла.

Квест: аптекарь Бартелаго собирает травы и купит у вас все, что вы ему принесете. Квест, на самом деле, замечательный. Дело в том, что две трети трав и грибов, которые вам попадутся, — несъедобны и ядовиты. Продавайте несколько штук аптекарю, и задание выполнено!

Квест: староста **Elric** просит вас убить главаря бандитов, а также найти и освободить исчезнувших жителей деревни (см. прохождение **Diamond Iron Mines**).

Квест: **Elric** собирает книги **Demon Papers** и купит их у вас. Всего книг четыре. Одну вам подарит **Melissa** (локация **Madrigal South Square**), вторую вы найдете в доме очень нервного человека в локации **Farm Estate** (см.).

ЛОКАЦИЯ MADRIGAL MARKET

Выходы: на север — **Madrigal Town Square**, на запад — **Western Moors**, на восток — **Madrigal South Square**.

Сервис:

Farshore's Tavern — продажа еды и пива.

Перед тем как идти к дяде надо зайти в таверну. Вначале вас примут не слишком любезно, но затем вы сможете поговорить по душам со всеми посетителями. Аптекарь и алхимик Barthelago просит вас зайти к нему завтра с утра поговорить о деле. Отметившись в таверне, выходите на северную дорогу и идите к Эндрюсу (см. локацию **North Forest**).

ЛОКАЦИЯ MADRIGAL SOUTH SQUARE

Выходы: на север — **Madrigal Town Square**, на запад — **Madrigal Market**, на восток — **Eastern River**.

Сервис:

Madrigal Mystic — продажа карт, предсказывающих судьбу.
Девушка по имени Мелисса подарит вам одну из книг Demon Papers, которые собирает Elric.

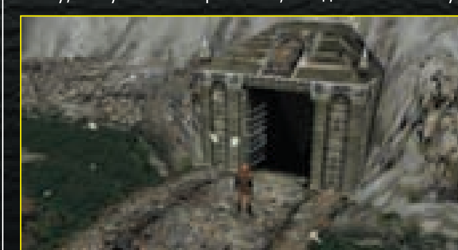
Квест: **Melissa** просит принести скорлупки от яиц (**eggshells**) из гнезда снежных голубей в горах на западе.

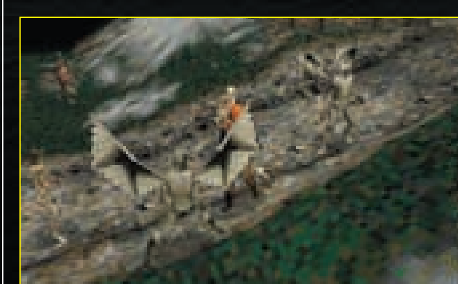
Еще здесь живет рейнджер **Chant**, но я пока не понял, какую роль он сыграет в развитии сюжета.

ЛОКАЦИЯ NORTH FOREST

Выход: на юг — **Madrigal Town Square**.

По дороге к Эндрюсу на вас нападут три бандита. Двоих несложно забить ножом, но третий довольно крут. От него можно просто убежать и укрыться в домике дяди. Слева от дороги — палатка, рядом можно найти еду, а в самой палатке — немного золота. Дядя Эндрюс очень рад племяннику и немедленно начинает учить его магии. Он дарит вам волшебную книгу, но тут же оговаривается, что дальнейшее обу-





чение будет платным, дескать, вы позже сами поймете, в чем тут дело.

Квест: надыбать где-то 200 золотых, чтобы заплатить дяде за дальнейшее обучение.

Принеся ему деньги, вы получите в подарок волшебный компас. После чего дядя посоветует идти за дальнейшим обучением в Ravenscar.

Квест: найти **Temple of Shadows** (см. прохождение локации **Ravenscar**).

За домом дяди находится мрачное здание **North Forest Tower**, но вход туда пока заперт. Напротив, через дорогу — вход в **Cavern**.

CAVERN

Население — скелеты и пауки. Еще там летают противные мухи, но они жалят только когда вы долго стоите на одном месте. Поднявшись по лестнице с круглым рисунком и убив двух скелетов-охранников, вы попадаете к запертой двери. Ключ лежит в одном из трех шкафов ярко освещенной комнаты (если идти от запертой двери по правилу правой руки, то это минута ходьбы). Отпираем дверь, попадаем в **North Forest Tower** (см.). После того как вы отопрете выход из Башни откроется дверь в закрытое до этого ярко освещенное помещение. Оттуда можно выйти в локацию **Ravenscar** (см.). Другой выход из подземелья (по деревянному мосту) ведет в локацию **Farm Estate** (см.).

NORTH *FOREST* TOWER

Справа от входа, за надгробьем, вас поджидает **Skeletal Noble** — противник серьезный, лучше к нему пока не лезть. А вот слева — пустая комната, где лежат два мертвых бедолаги, а вокруг разбросаны вещи и оружие (не забудьте заглянуть в ящики). У вас появятся копье и лук! Когда вы, наконец, прибьете «Благородного Скелета», с его трупа слетит куча барахла, не пропустите **Key from the Tower**. Из светлого надгробья возьмите руну. Ключ открывает дверь из этой же комнаты, она выводит в **North Forest**.

ЛОКАЦИЯ *FARM* ESTATE

Выход: юг — **Western Moors**.

В одной из телег вы найдете мешок с куском **Diamond Iron Ingot**, того самого, что просил принести кузнец. Собирайте грибы на полях — их тут много.

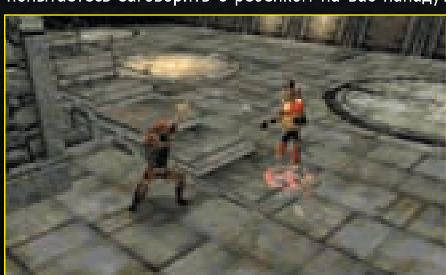
Недалеко от выхода находится ансамбль из нескольких домов. Когда вы подойдете к центральной двери, произойдет забавная скриптовая сценка, и в итоге вы окажетесь перед очень нервным человеком, его так и зовут — **Nervous Man**. Обязательно осмотрите его книжные полки и сундуки — там много интересного, в том числе — 2-я книга Демонов, которую просил принести староста Эльрик. Вход в подвал дома заперт.

ЛОКАЦИЯ *WESTERN* MOORS

Выходы: восток — **Madrigal Town Square** и **Madrigal Market**, запад — **High Rock Pass**, север — **Farm Estate**.

Население — **Brigands**.

У одного из заброшенных домов вы увидите несколько бандитов и маленькую девочку. После того как вы попытаетесь заговорить с ребенком на вас нападут



трое, старшего из которых довольно трудно одолеть дубиной. Я его прикончил копьем. Потом девочка покажет вам вход в пещеру, где остались ее родители — **Diamond Iron Mines**.

DIAMOND *IRON* MINES

Население: **Brigands**, **Rock Beasts**.

Первый серьезный противник — это **Slave Master**, впрочем, если у вас много калорийной еды, то забить его не очень сложно. Это тот самый главарь бандитов, за которого Эльрик заплатит вам 100 золотых. На трупе возьмете **Slave Master's Key**, он откроет одну из двух запертых дверей, соединенных железной дорогой, в самом дальнем конце подземелья. Между прочим, там гуляет **Raal** — тот самый тип с горящими глазами в капюшоне, которого вы видели у дома дяди. Даже не пытайтесь атаковать его! Он, впрочем, тоже пока не нападает. Итак, вы входите, встаете на розовую стрелку на полу, вагонетка приходит в движение и вышибает ворота на противоположном конце. Только не забудьте перед этим таким же макаром убрать две другие вагонетки, которые стоят на пути. За это вы получите 75 очков опыта, а в комнате найдете **Skull of Alchemy**. Как только вы его возьмете, **Raal** нападет, но от него можно убежать.

Фермеры, работающие в шахте, заколдованы. Чтобы их освободить, надо запустить ту самую вагонетку, что стоит при входе. Она врежется в светящийся столб, и люди радостно убегут! На выходе из шахты один из фермеров даст вам ключ, он подобрал его в High Rock Pass. Этот ключ откроет решетчатые ворота — вход в Path of Shadows в локации **Ravenscar** (см.).

ЛОКАЦИЯ *HIGH* ROCK *PASS*

Выходы: восток — **Western Moors**, запад — **Ravenscar**.

Население — **Brigands**.

Обязательно обыщите телеги и ящики в центре локации — там много **Diamond Iron Ore**.

ЛОКАЦИЯ *CITY* OF *RAVENSCAR*

Выходы: север — **Path of Shadows**, восток — **High Rock Pass**, запад — **Temple of Shadows Grounds**.

Население: скелеты, зомби и гаргульи.

В разных частях локации, в том числе — рядом с выходом из **Cavern**, лежат трупы, с которых можно снять **Longswords**. Недалеко от центрального указателя дороги на **Madrigal** находится два входа в **Cellars**, в которых вы найдете много полезного барахла, в частности — **Arcane Grimoire**, которая после идентификации окажется книгой заклинаний — **Book of Medicines**. В центре города в серой стеле находится арканная руна — **Rune of Trinkets**.

MANOR *HOUSE*

Это серый особняк, обнесенный решетчатой оградой. В нем вам встретится **Elsbeth**, дух последней леди Рейвенскара. Она даст герою поручение, выполнение которого облегчит добывание **Staff of Lore**.

Квест: вы должны уничтожить тело девушки, которое епископ Mortan хранит в подземелье и использует в качестве источника магии, лишь тогда она сможет окончательно умереть. Тело можно разрушить только магией огня, вы найдете его на столе в комнате, расположенной в центре **Ravenscar Sewers** (см.). Кастуете на труп **Fire Bolt**, и квест считается выполненным.

RAVENSCAR *KEEP*

Это замок, окруженный каменными стенами. Врагов там нет, но можно спуститься в **Ravenscar Sewers**.

RAVENSCAR *SEWERS*

Население: скелеты с копьями, зомби с мечами (!), пауки.





Вас интересует ярко освещенная комната в центре — там лежит тело бедной **Elsbeth Ravenscar**, которое надо уничтожить.

PATH *OF* SHADOWS

Население — **Shadows**.

TEMPLE *OF* SHADOWS

Вход на территорию Замка Теней находится на противоположном конце дороги, ведущей из **High Rock Pass**. Как только вы войдете, опыт героя увеличится, но дядин квест еще не будет считаться выполненным. Население: скелеты и зомби. Внутри здания — белый фонтанчик. Это — телепортатор, который перенесет вас в здоровенный лабиринт. Избегайте кругов на полу — это ловушки. Вам нужно найти **Ravenscar Temple Key**. Он откроет дверь напротив по коридору, ведущую в библиотеку. Там вы найдете в шкафах две книги, руну, а на столе — еще кучу свитков и книг. Их Замка можно попасть в **Ravenscar Sewers**. Когда вы обойдете весь уровень, недалеко от первого телепортатора появится синий фонтанчик. Стоя в нем, надо прочесть **Scroll of Mortan**, который вы найдете в одной из комнат, и он заработает. Получайте 25 очков опыта! В новом помещении вы наткнетесь на самого Мортана, который для начала натравит на вас десяток скелетов с мечами и булавами. Перебив их, можно браться за главного мерзавца. Он очень живучий, отлично дерется и колдует. Что сделал я: аккуратно подходил к нему так, чтобы он не видел героя, а тот его — видел. Два **Firebolt'a**, и бегом назад. К счастью, Мортан не гонится за тобой до конца, а лишь пробегает чуть-чуть вперед. Мне удалось так ударить его 4 раза, ну а потом — ближний бой, главное — иметь пузырьки, восстанавливающие здоровье. С трупа бывшего епископа я снял 250 золотых и **Staff of Lore**. Там, где Мортан стоял с самого начала, вы найдете артефакт **Tome of Hades**.

Теперь возвращайтесь в **Madrigal**, вас ждет большой сюрприз :).

ЛОКАЦИЯ *MADRIGAL* TOWN *SQUARE* (ВНОВЬ)

Здесь начался праздник, жители предложат вам подойти к обелиску в центре города и загадать желание… и тут вы окажетесь в **Hex'e**, в своем собственном дворце, где вас приветствует как господина и **Soulbringer'a**, вернувшегося после долгого отсутствия, зеленокожий Malkuth.

(Продолжение следует…)

СИ *TACTIX*

VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION

Сергей Дрегалин и Юрий Поморцев

ХАРАКТЕРИСТИКИ — ЧТО ЕСТЬ ЧТО

Для начала давайте перечислим все характеристики персонажа и расшифруем наиболее нетривиальные из их числа.

Основные: **Health** (здоровье), **Mana** (мана), **Faith** (вера), **Humanity** (человечность).
Физические: **Strength** (сила), **Dexterity** (ловкость), **Stamina** (выносливость).
Социальные: **Perception** (восприятие), **Intelligence** (интеллект), **Wits** (сообразительность).
Ментальные: **Charisma** (обаяние), **Manipulation** (манипуляция), **Appearance** (внешний вид).

Начнем с такого немаловажного параметра, как **Humanity**. Пока во внутреннем противоборстве «человек-монстр» побеждает человек, то персонаж не превратится в агрессивное животное, не способное контролировать свои действия. Повысить человечность намного сложнее, нежели ее потерять: убиение невинных жертв, неоправданная агрессия — все это приводит к быстрой потере человечности, восстановить которую можно лишь добрыми деяниями (читай, выполнением квестов).

Интеллект и сообразительность напрямую влияют на изучение дисциплин — тут нет никаких принципиальных расхождений с классикой **AD&D**.

Appearance очень важен для вампира, так как скорость очарования жертвы и погружения ее в транс напрямую зависит от прикида вампира. Если он будет шикарно выглядеть, носить массу украшений, то уже через пару минут яремная вена жертвы будет в полном распоряжении кровососа.

Повысить характеристики можно во время отдыха, а также после победы над каким-нибудь локальным босом. При этом ваш актив — все поинты опыта в графе «**earned**», т.е. «заработанные». Предположим, что накопилось у вас в копилке 5.000 exp. Их можно потратить на совершенствование любых характеристик — будь то основные или дополнительные параметры. Но при этом «стоимость» повышения будет постоянно расти, например, апгрейд силы с 30 единиц до 31 единицы обойдется в 120 поинтов, а с 31 до 32 — в примерно 140 и т.д. В следующем номере мы обязательно опубликуем всю информацию о «стоимости» прокачки характеристик.

Теперь магия, или, иначе говоря, дисциплины. Пока Кристоф не стал вампиром — даже и не пытайтесь постичь азы волшебства, это бесполезно. Но вот потом, когда Кровь будет давать силы герою и открывать перед ним новые возможности, тогда можно приступать к экспериментам. Пять дисциплин (т.е. пять «школ магии») содержат в себе уникальные наборы заклинаний, причем каждое из них может иметь шесть разновидностей, соответствующих определенному уровню (от 0 до 5).

ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О ВАМПИРАХ, ИЛИ КАК ПОТЕРЯТЬ ЗДОРОВЫЙ СОН

Чтобы понимать подоплеку игровых событий и не терять нить сюжетной линии, необходимо четко себе представлять расстановку сил в мире вампиров. Всего существует три больших группы, в число которых входят сообщества **Camarilla** и **Sabbat**, а также группа независимых кланов. Если говорить очень условно, то в **Camarilla** входят «хорошие» вампиры, а в **Sabbat** — «плохие». Условность заключается в том, что обе группировки представляют огромную опасность для обычных людей, просто Sabbat проповедуют откровенную агрессию и доминирование вампиров над смертными, в то время как **Camarilla** — за скрытное существование и латентное контролирование всех рычагов власти... Так что «плохой-хороший» определяется по принципу выбора меньшего из двух зол.

Теперь немного дополнительной информации о вампирах, точнее о том, как они представлены в игре. Процесс превращения (**Embrace**) происходит после того, как жертва была умерщвлена полным испитием крови. После потенциальный вампир должен быть насильственно возвращен к жизни и (что наиболее важно в ритуале) обязательно отведать вампирской крови. Обычно он пьет кровь того, кто умертвил его тело.

Далее. Вампиры не боятся символов распятья, потока воды и чеснока — все это сказки. Зато действительно губительным оказывается для них солнечный свет, который практически мгновенно сжигает их. Отлично работает и деревянный кол (вовсе не обязательно осиновый), загнанный прямо в сердце.

Сила вампира растет с возрастом и опытом. Чем старше вампир и чем ближе он к поколению Каина (а Каин, как известно, и был прародителем вампиров), тем больше его сила. Самые древние и самые могущественные вампиры не пьют кровь смертных — они пьют кровь вампиров.

Чтобы утолить жажду, необходимо регулярно пить кровь. Если роль жертвы играет обычная крыса, то можно не опасаться за человечность, но вот если в процессе испития был убит ни в чем не повинный человек, то тогда человечность обязательно снизится. Это накладывает очень серьезные ограничения!

Вся территория мира разделена на «зоны влияния». Внутри такой зоны вампир-Князь является полноправным и единоличным хозяином. Все его распоряжения должны безоговорочно выполняться. В роли Князя обычно выступает старый и сильный вампир, способный в случае необходимости наказать виновного или дать отпор непрошеным гостям.

У «хороших» вампиров из **Camarilla** существует шесть священных правил. Разумеется, как и любые правила, они нередко нарушаются, а то и просто игнорируются... Но все же большинство вампиров **Camarilla** им следует. Итак, полный свод правил:

1. Маскарад — не выдай свою истинную сущность непосвященному.

2. Территория — охраняй свои владения. Всю ответственность за те события, которые произошли на твоей территории, несешь ты и только ты.

3. Обращение — осуществить превращение ты можешь только с согласия Старейшего. Иначе и ты, и твой протеже будут в одночасье уничтожены.

4. Ответственность — все обращенные тобой — твои дети. Ты обязан следить за ними и нести ответственность за их поступки, покуда не отпустишь их.

5. Гость — уважай законы чужой территории и не нарушай их. Прибыв на место, найди хозяина и с почтением представься ему.

6. Убиение — уничтожать себе подобных имеют право только Старейшие, только они могут объявить кровавую охоту.

I. CAMARILLA

BRUJAH — очень независимые, гордые, свободолюбивые вампиры, не признающие верховной власти. Отличаются трезвостью ума и удивительной духовной твердостью, порой переходящей в откровенную жестокость.

Прозвище: **Rabble**

Доступные дисциплины: **Celerity**, **Potence**, **Presence**

MALKAVIAN — многие считают адептов этого клана сумасшедшими, однако многие факты говорят об обратном. Наиболее мудрые вампиры склоняются к мысли, что этому клану известны какие-то особые секреты.

Прозвище: **Lunatics**

Доступные дисциплины: **Auspex**, **Dementation**, **Obfuscate**

NOSFERATU — ужасные на вид вампиры, потерявшие человеческий облик и живущие в канализации. При этом они удивительно гуманны (насколько может быть гуманен вампир) и умны. Носферату всегда хорошо осведомлены о всех происходящих событиях.

Прозвище: **Sewer Rats**

Доступные дисциплины: **Animalism**, **Obfuscate**, **Potence**

TOREADOR — галантные, элегантные, утонченные и на редкость обаятельные вампиры. Среди них есть много истинных ценителей искусства.

Прозвище: **Degenerates/Artistes/Poseurs**

Доступные дисциплины: **Auspex**, **Celerity**, **Presence**

TREMERE — очень скрытный и таинственный клан. Говорят, что его адепты вынашивают зловещие планы, хотя никаких подтверждений этому не было получено.

Прозвище: **Warlocks**

Доступные дисциплины: **Auspex**, **Dominate**, **Thaumaturgy**

VENTRUE — вампиры-аристократы, отличающиеся повышенным снобизмом. Считают себя истинными правителями всего альянса кланов **Camarilla**.

Прозвище: **Blue Bloods**

Доступные дисциплины: **Dominate**, **Fortitude**, **Presence**

II. SABBAT

BRUJAH ANTITRIBU — отступники клана Brujah

Прозвище: Brutes

Доступные дисциплины: Celerity, Potence, Presence

GANGREL ANTITRIBU — отступники клана Gangrel

Прозвище: Hunters

Доступные дисциплины: (для тех, кто живет за чертой города): Animalism, Fortitude, Protean; (для тех, кто живет в городе): Celerity, Obfuscate, Protean

HARBINGERS OF SKULLS — странный клан, адепты которого мнят себя восставшими из мертвых для страшной мести. Внешне выглядят как скелеты с едва сохранившимися кусками плоти.

Прозвище: Lazarenes

Доступные дисциплины: Auspex, Fortitude, Necromancy

LASOMBRA — говорят, что вампиры этого клана способны путешествовать в другие миры или, по крайне мере, могут поддерживать с ними связь. Очень таинственный и могущественный клан, составляющий основную силу всего альянса Sabbat.

Прозвище: Magisters, Keepers

Доступные дисциплины: Dominate, Potence, Obtenebration

MALKAVIAN ANTITRIBU — отступники клана Malkavian

Прозвище: Freaks

Доступные дисциплины: Auspex, Dementation, Obfuscate

NOSFERATU ANTITRIBU — отступники клана Nosferatu

Прозвище: Creeps

Доступные дисциплины: Animalism, Obfuscate, Potence

SALUBRI ANTITRIBU — отступники клана Salubri

Прозвище: Furies

Доступные дисциплины: Auspex, Fortitude, Valeren

TOREADOR ANTITRIBU — отступники клана Toreador

Прозвище: Perverts, Pervs

Доступные дисциплины: Auspex, Celerity, Presence

TZIMISCE — в этот клан входят самые просвещенные и умные вампиры. Но при этом все они отличаются чудовищной извращенной жестокостью.

Прозвище: Fiends

Доступные дисциплины: Auspex, Animalism, Vicissitude

VENTRUE ANTITRIBU — отступники клана Ventrue

Прозвище: Crusaders

Доступные дисциплины: Fortitude, Dominate, Presence

III. НЕЗАВИСИМЫЕ КЛАНЫ

RAVNOS — клан, собравший под свое крыло всех воров и мошенников. Однако его услугами регулярно пользуются даже самые почтенные и благородные вампиры.

Прозвище: Deceivers

Доступные дисциплины: Animalism, Chimerstry, Fortitude

ASSAMITE — клан профессиональный убийц с Востока. Их нередко привлекают для осуществления Кровавой Охоты.

Прозвище: Assassins

Доступные дисциплины: Celerity, Obfuscate, Quietus

FOLLOWERS OF SET — последователи одного из Тринадцати (второе поколение потомства Каина) — бога Сета.

Прозвище: Serpents

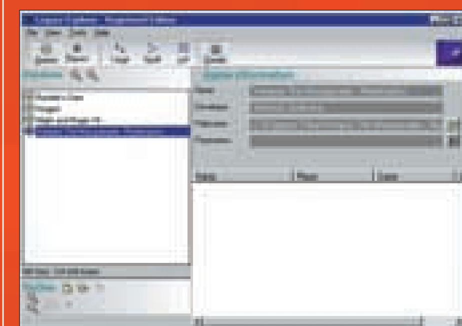
Доступные дисциплины: Obfuscate, Presence, Serpentis

GIOVANNI — клан воспитанных, любезных и очень жеманных вампиров. При этом они изрядно поднаторели в черной магии, за что получили прозвище «Некромансеры».

Прозвище: Necromancers

Доступные дисциплины: Dominate, Necromancy, Potence

GANGREL — когда-то этот клан состоял в альянсе Camarilla, но потом он объявил себя независимым и отделился. Адепты Gangrel обладают уникальной воз-



можностью превращаться в животных, а также наши общий язык с люпинами — охотниками на вампиров.

Прозвище: Outlanders

Доступные дисциплины: Animalism, Fortitude, Protean

ОТКУДА БЕРУТСЯ БАГИ И КАК С ИМИ БОРОТЬСЯ

Основная трудность, которая мучает — да что там, истязает — на протяжении буквально всей игры, заключается в отсутствии возможности сохранить игру в произвольный момент. При этом в один autosave периодически (как правило, во время перехода между локациями) скидывается новая информация, а старая, соответственно, безвозвратно теряется. Бороться с этим «в лоб» бесполезно, поэтому придется искать обходные пути.

Первым таким обходным путем является применение полезной утилиты Legacy Explorer, которая позволяет переносить/экспортировать/импортировать сэйв-файлы. Закачать ее можно с сайта www.gamelogic.com и оттуда же сразу взять специальную библиотеку VampireTMR.dll. Утилита и библиотека совершенно бесплатны (регистрация заключается в банальном вводе имени и адреса электронной почты, причем оба могут быть вымышленными) и в сумме занимают около 7.5МБ. После запуска программы сначала зарегистрируйте библиотеку (tools/register game plugin), после чего можете смело переходить к экспорту и импорту сохраненных фалов (Import/Export manager) и дальше просто следуйте инструкциям.

Второй способ решения проблемы более эффективен. В начале июля должен появиться патч, который внесет следующие исправления и дополнения:

— позволит сохранять игру в произвольном месте;

— введет режим паузы для сражений;

— исправит энное количество ошибок в сетевом коде, а также в AI персонажей и монстров.

Как видите, этот апдейт будет очень полезным — осталось только его дождаться. А пока используйте Legacy Explorer.

ПРОХОЖДЕНИЕ — ИНТРОДУКЦИЯ

После рокового ранения подлой вражеской стрелой Кристоф приходит в себя в монашеской обители. Первое, что предстает перед его взором — лицо симпатичной монахини по имени Анечка. Оказывается, девушка ухаживала за нашим крестоносцем, пока тот находился без сознания, и почти полностью залечила его раны.

Романтику первой встречи резко оборвет архиепископ — ревнивый старикан, положивший взгляд на молодую монахиню. Смысл его фальшиво-торжественной речи будет сводиться к следующему — мол, нечего тут разлеживаться, у нас проблем по горло. Нечисть разгулялась по городу, терроризирует население, и вообще все плохо... Что ответить на подобную сентенцию? Объявите, что вы, не откладывая дела в долгий ящик, прямо на следующий же день отправитесь в шахты, где обитает нечисть. Все равно туда будет нужно рано или поздно идти. Но перед этим придется потренироваться в обращении с оружием — ночью на монастырь нападут монстры. Несмотря на болезненную слабость героя, разделаться с ними не составит никакого труда.

Осмотрев чудесную архитектуру древней Праги, выходите через восточные ворота (маркер East Gate на карте) и отправляйтесь к шахтам. Не обращайте внимания на пугающие предостережения стражников — на самом деле ничего смертельно опасного в шахтах не будет.

После того как вы доберетесь до первого уровня шахт, спускайтесь вниз, не пропуская по дороге ни одного закутка. Собирайте все предметы и уничтожайте каждого противника, дабы не потерять ни единого поинта опыта.

На втором уровне двигайтесь вниз до тех пор пока не доберетесь до огромного деревянного колеса, установленного прямо в водах подземной реки. Дерните за рычаг и ждите, пока уровень воды не снизится до минимума.

На третьем уровне отыщите огромную пещеру, служащую тронным залом местной повелительнице... Угадайте с трех раз, к какому клану принадлежит это чудовище.

Разделавшись с тварью (кстати, справиться с ней будет на удивление просто), возвращайтесь наверх и идите прямо в St. Thomas Cathedral. Там отрапортуйте о проделанной работе архиепископу, который не выразит большой радости по поводу вашего возвращения. Затем отправляйтесь к Анечке и поговорите с ней по душам. Правда, культурного разговора опять не получится — вновь вам помешает ревнивый архиепископ. На этот раз ему потребуется обеспечить защиту города ночью. Что же, похоже, выбора особого нет — соглашайтесь.

Роковое событие приближается... Исследуйте ночную Прагу до тех пор пока не наткнетесь на группу, состоящую из трех воинов-вампиров. Будьте с ними поосторожнее и держите наготове лечебные снадобья. Разделавшись с шайкой, бегите к монастырю (Convent) и спасите Анечку от ватаги монстров.

После этого состоится очень тяжелый разговор между нашими горе-возлюбленными. Их будут терзать внутренние противоречия — с одной стороны, они полюбили друг друга, с другой — религия ставит крест на любых амурностях... В общем, весь диалог немного наивен, но все же трогателен.

После этого обуреваемый внутренней борьбой и отчаяньем Кристоф будет метаться по ночному городу, пока не встретится с Екатериной — сильной вампиршей из клана Brujah. Эта встреча и определит всю дальнейшую судьбу нашего героя...

Уже на следующее утро он проснется вампиром...

Окончание следует...

ПОЛНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ДОСПЕХОВ/ЗАЩИТНЫХ КОСТЮМОВ

Название/Комментарии	Lethal	Bashing	Aggravated	Faith	Element
Armortshirt	10	30	10	0	0
Armyhelmet	10	10	0	0	0
Buckler	10	10	10	0	0
Cavalryshield	15	30	15	0	0
Chainmail — 35 Strength	45	15	20	0	0
Chainmail_holy — 35 Strength, 50 Faith, Human	45	15	25	0	0
Chainmail_unholy — 35 Strength, Max of 20 Humanity	45	15	20	20	0
Chestplate	15	10	10	0	0
Flakjacket	10	45	10	0	0
Footmanshield	15	15	15	0	0
Fullhelm	30	30	20	0	0
Fullhelm_elemental	30	30	20	0	20
Fullhelm_holy — 50 Faith and Human	30	30	25	0	0
Fullhelm_unholy — Max of 20 Humanity	30	30	20	20	0
Gauntlets	10	10	10	0	0
Gauntlets_elemental	10	10	10	0	5
Gauntlets_heavy	15	15	15	0	0
Gloves	10	0	10	0	0
Gloves_elemental	10	0	10	0	3
Greatshield — 35 Strength	30	30	20	0	0
Greatshield_elemental — 35 Strength	30	30	20	0	20
Greatshield_holy — 35 Strength, 50 Faith, Human	30	30	25	0	0
Greatshield_unholy — 35 Strength, Max of 20 Humanity	30	30	20	20	0
Halfplate — 45 Strength	60	30	25	0	0
Halfplate_holy — 45 Strength, 50 Faith, Human	60	30	30	0	0
Halfplate_unholy — 45 Strength, Max of 20 Humanity	60	30	20	30	0
Heartshield — Protects against Staking	0	0	0	0	0
Largeshield — 30 Strength	30	30	15	0	0
Leatherclothing	15	10	10	0	10
Leatherclothing_holy — 50 Faith and Human	15	10	15	0	10
Leatherclothing_unholy — Max of 60 Humanity	15	10	10	20	10
Leathergloves	10	0	10	0	0
Leatherjacket	10	15	10	0	0
Leathervest	10	0	0	0	0
Lighthelm	15	15	15	0	0
Lighthelm_elemental	15	15	15	0	10
Lighthelm_holy — 50 Faith and Human	15	15	20	0	0
Lighthelm_unholy — Max of 40 Humanity	15	15	15	10	0
Mediumballisticvest	30	45	20	0	0
Motorcyclehelmet	10	10	0	0	0
Neckguard	0	0	0	0	0
Nomexsuit	10	10	10	0	40
Paddedclothing	10	10	10	0	0
Platemail — 55 Strength	80	30	30	0	0
Platemail_holy — 55 Strength, 50 Faith, Human	80	30	40	0	0
Platemail_unholy — 55 Strength, Max of 20 Humanity	80	30	30	30	0
Rags	5	5	0	0	0
Reinforcedclothing	10	10	10	0	0
Riotshield	30	60	20	0	0
Scalemail — 35 Strength	45	30	20	0	0
Scalemail_holy — 35 Strength, 50 Faith, Human	45	30	25	0	0
Scalemail_unholy — 35 Strength, Max of 40 Humanity	45	30	20	20	0
Shield	15	15	10	0	0
Shield_elemental	15	15	10	0	20
Shield_holy — 50 Faith and Human	15	15	25	0	0
Shield_unholy — Max of 40 Humanity	15	15	10	20	0
Skullcap	10	10	10	0	0
Studdedleather	30	15	15	0	10
Studdedleather_holy — 50 Faith and Human	30	15	20	0	0
Studdedleather_unholy — Max of 60 Humanity	30	15	15	10	0
Swathelmet	10	15	15	0	0
Tacticaljacket	45	60	25	0	0
Tailoredarmor	45	80	25	0	0

Значения lethal, bashing, aggravated, faith и element показывают степень защищенности от соответствующих видов атак.

ПОЛНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ОРУЖИЯ

Оружие, которое могут применять ТОЛЬКО вампиры:

Название/Комментарии	Тип	Повреждения	Меткость	Скорость	Число рук
Ainkurnsword Drain blood and +10 Dex	Sword	30	0	85	2
Bezerkerfang	Dagger	30	0	124	1
Handofconrad Potence 3	Club	30	0	99	1
Ivorybow	Bow	40	0	75	2

Оружие, которое могут применять ТОЛЬКО люди:

Название/Комментарии	Тип	Повреждения	Меткость	Скорость	Число рук
Broadswordholy Human Only. 50 Faith	Sword	40	20	111	1
Daggerthorns	Dagger	20	0	99	1
Dolorousnail	Dagger	20	0	99	1
Garousclaw	Dagger	50	0	99	1
Greatswordholy 55 Strength. 50 Faith	Sword	70	0	76	2
Maceblessed	Club	45	10	99	1
Oilstgeorge	Grenade	20	0	24	1
Pointymaceholy 50 Strength	Club	60	0	76	2

Оружие, которое могут применять как вампиры, так и люди:

Название/Комментарии	Тип	Повреждения	Меткость	Скорость	Число рук
Argentbaton Hurts Lupines	Club	20	0	99	1
Assaultrifle 35 Strength	Gun	45	15	66	2
Assaultrifle_modified 35 Strength	Gun	55	15	66	2
Assaultrifle_sighted 35 Strength	Gun	45	20	66	2
Axe	Axe	25	0	99	1
Axeexq	Axe	35	0	99	1
Axefine	Axe	30	0	99	1
Axerusty	Axe	20	0	99	1
Axesilver Silvered	Axe	35	0	99	1
Baseballbat	Club	25	0	85	2
Bastardsword 45 Strength	Sword	40	0	83	2
Bastardswordexq 45 Strength	Sword	50	20	83	2
Bastardswordfine 45 Strength	Sword	45	10	90	2
Bastion 45 Strength	Polearm	60	0	71	2
Bastionexq 45 Strength	Polearm	70	0	76	2
Bastionfine 45 Strength	Polearm	65	0	71	2
Battleaxe 55 Strength	Axe	65	0	71	2
Battleaxebezerker 55 Strength and Frenzy	Axe	75	0	71	2
Battleaxeexq 55 Strength	Axe	75	0	76	2
Battleaxefine 55 Strength	Axe	70	0	71	2
Brassknuckles	Club	10	0	99	1
Broadsword	Sword	30	0	90	1
Broadsworddread Can cause fear	Sword	40	20	111	1
Broadswordexq	Sword	40	20	111	1
Broadswordfine	Sword	35	10	99	1
Broadswordflaming	Sword	40	20	111	1
Broadswordrusty	Sword	20	0	90	1
Broadswordsilver	Sword	40	20	111	1
Brokenbottle	Dagger	20	0	99	1
Chaingun 50 Strength	Gun	30	0	49	2
Chaingun_modified 50 Strength	Gun	35	10	49	2
Chainsaw 40 Strength	Sword	40	0	49	2
Chemgrenade	Grenade	90	0	24	1
Claymore 45 Strength	Sword	45	0	83	2
Claymoredread 45 Strength & Fear	Sword	55	0	83	2
Claymoreexq 45 Strength	Sword	55	0	83	2
Claymorefine 45 Strength	Sword	40	0	90	2
Club 45 Strength	Club	20	10	90	1
Compoundbow 35 Strength & Dex	Bow	50	20	75	2
Compoundbowmag 35 Strength & Dex	Bow	50	20	75	2
Concgrenade	Grenade	150	0	24	1
Crossbow	Bow	35	20	120	2
Crossbow_inc	Bow	35	20	120	2
Crossbow_mag	Bow	65	15	120	2
Crossbow_silver	Bow	35	20	120	2
Crossbowmd	Bow	65	15	120	2

Название/Комментарии	Тип	Повреждения	Меткость	Скорость	Число рук
Dagger	Dagger	10	0	117	1
Daggerexq	Dagger	20	10	117	1
Daggerfine	Dagger	15	5	117	1
Daggerpoisoned	Dagger	10	0	117	1
Dirk	Dagger	15	0	117	1
Dirkexq	Dagger	25	10	117	1
Dirkfine	Dagger	20	5	117	1
Dirkpoisoned	Dagger	15	0	117	1
Dirkrusty	Dagger	5	0	117	1
Dirksilver Silvered	Dagger	20	0	117	1
Evilaxe 40 Humanity Max. 55 Strength Cause Frenzy	Axe	65	0	71	2
Falchion	Sword	35	15	99	1
Falchiondread Cause Fear	Sword	45	15	99	1
Falchionexq	Sword	45	15	99	1
Falchionfine	Sword	40	15	99	1
Femur Extra Vamp Damage	Club	20	0	85	1
Flamberge 35 Strength	Sword	40	10	99	1
Flambergedread 35 Strength Cause Fear	Sword	50	10	99	1
Flambergeexq 35 Strength	Sword	50	10	99	1
Flambergefine 35 Strength	Sword	45	10	99	1
Flamethrower 45 Strength	Gun	40	0	33	2
Fraggrenade	Grenade	150	0	24	1
Greatsword 55 Strength	Sword	60	0	76	2
Greatsworddread 55 Strength. Cause Fear.	Sword	70	0	76	2
Greatswordexq 55 Strength	Sword	70	0	83	2
Greatswordfine 55 Strength	Sword	65	0	83	2
Greekfire	Grenade	30	0	60	1
Grenadelauncher 45 Strength	Sword	200	15	75	2
Halbred 35 Strength	Polearm	45	0	76	2
Halbredexq 35 Strength	Polearm	55	0	76	2
Halbredfine 35 Strength	Polearm	50	0	76	2
Holywater	Grenade	40	0	60	1
Incinerator 35 Strength	Gun	30	0	33	1
Lance 50 Strength	Polearm	65	0	71	2
Lanceexq 50 Strength	Polearm	75	0	71	2
Lancefine 50 Strength	Polearm	70	0	71	2
Leadpipe	Club	10	0	99	1
Longbow 35 Strength and Dex	Bow	30	15	75	2
Longbow_inc 35 Strength and Dex	Bow	30	15	75	2
Mace	Club	30	10	90	1
Maceexq	Club	45	10	99	1
Macefine	Club	40	10	90	1
Machete	Dagger	20	0	99	1
Molotovcocktail	Grenade	50	0	24	1
Morodagger	Dagger	20	0	117	1
Morodaggerexq	Dagger	30	10	117	1
Morodaggerfine	Dagger	25	5	117	1
Napalmbomb	Grenade	100	0	24	1
Phosgrenade	Grenade	100	0	24	1
Pistol	Gun	55	20	75	1
Pistol_dragonsbreath	Gun	55	20	75	1
Pistol_first	Gun	55	20	75	1
Pistol_modified	Gun	60	20	75	1
Pistol_sighted	Gun	55	25	75	1
Pitchfork 35 Strength	Polearm	20	0	76	2
Poignard	Dagger	20	10	117	1
Poignardexq	Dagger	30	20	117	1
Poignardfine	Dagger	25	15	117	1
Poignardpoisoned	Dagger	20	10	117	1
Pointymace 50 Strength	Club	50	0	76	2
Pointymaceexq 50 Strength	Club	60	0	76	2
Pointymacefine 50 Strength	Club	55	0	83	2
Poleaxe 35 Strength	Polearm	55	0	76	2
Poleaxeexq 35 Strength	Polearm	65	0	76	2
Poleaxefine 35 Strength	Polearm	60	0	76	2
Quarterstaff 35 Strength	Polearm	35	0	90	2
Rapier	Sword	60	25	99	1
Rapierexq	Sword	250	25	124	1
Rapierfine	Sword	65	25	111	1

Название/Комментарии	Тип	Повреждения	Меткость	Скорость	Число рук
Revolver	Gun	65	25	75	1
Revolver_modified	Gun	70	25	45	1
Revolver_sighted	Gun	65	30	75	1
Rifle	Gun	60	30	49	2
Rifle_modified	Gun	70	30	49	2
Rifle_sighted	Gun	65	35	49	2
Rocketlauncher 50 Strength	Gun	60	15	49	2
Satchelcharge	Grenade	25	0	24	1
Scimitar	Sword	25	0	99	1
Scimitarflame	Sword	30	0	99	1
Scythe	Dagger	30	0	66	1
Shortbow 25 Dexterity	Bow	35	5	75	2
Shortbow_inc 25 Dexterity	Bow	100	5	75	2
Shotgun	Gun	75	15	75	2
Shotgun_modified	Gun	80	15	75	2
Shuriken	Dagger	20	15	60	1
Spear 30 Strength	Polearm	35	0	76	2
Spearexq 30 Strength	Polearm	50	0	76	2
Spearfine 30 Strength	Polearm	40	0	76	2
Stake Can Paralyze Vampires	Dagger	5	30	85	1
Stakegun Can Paralyze Vampires	Gun	40	15	75	2
Submachinegun	Gun	55	5	75	1
Submachinegun_modified	Gun	60	10	75	1
Taser Can Paralyze	Dagger	20	0	99	1
Throwingknives	Dagger	20	15	60	1
Warhammer 55 Strength	Club	55	0	76	2
Warhammerbeserk55 Strength and Cause Frenzy	Club	65	0	76	2
Warhammerexq 55 Strength	Club	65	0	83	2
Warhammerfine 55 Strength	Club	60	0	76	2
Waxenpoetica	Grenade	30	0	60	1

ПРЫЖКИ В UNREAL TOURNAMENT

Леонид Акиншин

Данная статья представляет собой попытку рассмотрения некоторых стандартных DeathMatch-уровней Unreal Tournament-а в плане возможных на этих уровнях прыжков, за исключением прыжков общеизвестных и очевидных.

Все рассмотренные приемы имеют отношение исключительно к режиму Hardcore с величиной AirControl-а, равной 35 процентам.

Каждый конкретный прием автор оценивал по десятибальной шкале по трем параметрам: практическая ценность, сложность исполнения и зрелищность. Нетрудно видеть, что далеко не все рассмотренные в данной статье прыжки применимы в реальной игре; некоторые из них просто красивы.

БАЗОВАЯ ТЕХНИКА

«Взрывные» прыжки

Физика большинства прыжков, исполняемых при помощи оружия, осталась неизменной со времен первого Quake-а: любой взрыв под подпрыгнувшим человеком существенно увеличивает длину и/или высоту прыжка последнего.

Следует помнить, что:

1 Взрывная волна должна бить игрока «на взлете», т.е. в процессе его движения вверх.

2 Любой взрыв наносит игроку некоторые отличные от нуля повреждения, которые тем больше, чем ближе к центру взрыва находится центр тела (исключение — ImpactJump).

3 Прыжок выполняется для того, чтобы достичь ПРЕИМУЩЕСТВА над противником, а не лишить себя этого преимущества. Прыгать с оружием необходимо редко и к месту; если вы станете перемещаться исключительно ImpactJump-ами, то недалеко уйдете.

UT обладает значительно большим арсеналом «взрывных» прыжков, нежели **Quake-Quake2-Quake3**. Наряду с общеизвестными

1 ImpactJump-ом (прыжок при помощи **ImpactHummer** первым способом; стоимость — 54-56 процентов) и

2 **AltJump-ом** (прыжок тем же оружием при стрельбе альтернативным способом; стоимость — 12-30 процентов) в нашей игре возможны и широко применяются такие приемы, как:

3 **ShockJump** (прыжок при помощи **ShockRifle-а**; 30-82 процента),

4 **AltRipperJump** (прыжок **Ripper-ом** при стрельбе альтернативным способом; 10-48 процентов) и даже

5 **AltFlakJump** (альтернативный выстрел из **FlakCannon**; стоимость — 30-212 процентов).

Все перечисленные выше **Jump-ы** могут осуществляться в двух основных вариантах: лицом вперед и спиной вперед. В первом случае прыжок получается выше, во втором — длиннее.

«Рикошетные» прыжки

Эту группу составляют всего два приема: **RipperJump** и **FlakJump**, производимые с использованием соответствующего оружия при стрельбе первым способом. Смысл состоит в том, чтобы подпрыгнуть и попасть в себя отразившимся от пола диском или осколками (ствол оружия необходимо направить вниз-вперед под углом примерно 45 градусов). Стоимость **RipperJump-а** строго фиксирована (45 процентов); стоимость **FlakJump-а** зависит от числа попавших в тело осколков (24-192 процента; в случае правильного исполнения прыжка игрок теряет либо 24, либо 48 процентов (1 или 2 осколка соответственно)).



Принципы «рикошетных» и «взрывных» прыжков схожи, однако неумолимые законы природы приводят к тому, что «рикошетные» прыжки нельзя производить спиной вперед.

В **Unreal1** «рикошетные» прыжки имели практический смысл (на уровне **Shrapnel**); в **UT** они стали чистейшей воды трюкачеством.

Доджинг (Dodging)

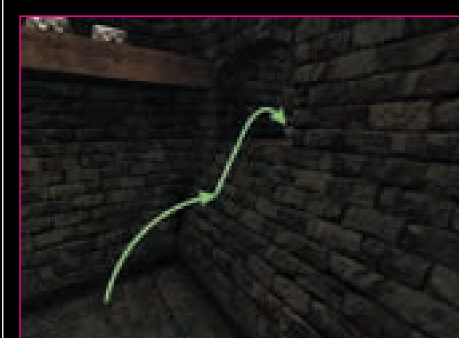
Доджинг — это стремительный стелющийся скачок, производимый игроком при быстром двукратном нажатии на клавишу движения вперед, назад или стрейфа. **Dodging** отлично комбинируется с **ImpactJump-ом** и **WallJump-ом**. ПРОДВИНУТАЯ (безостановочная) техника доджинга состоит в том, чтобы в процессе бега в направлении предполагаемого прыжка быстро развернуться к этому направлению чуть боком и немедленно произвести двукратное нажатие на клавишу соответствующего стрейфа; **Dodging**, выполненный по такой схеме, получается особенно длинным (пример — прыжок на балку на уровне **Dm-Deck16**][).

LiftJump

Еще один специфический для **Unreal1/UT** прием, заключающийся в прыжке с площадки поднимающегося лифта. Скорость собственно прыжка складывается в этом случае со скоростью лифтовой площадки, что приводит к существенному «усилению» прыжка. Классическим примером **LiftJump-а** является «выпрыгивание» на уровне **Dm-Deck16**][(в дальнейшем **Dm** и][в названиях уровней мы будем опускать).

WallJump и ColumnJump

Эти прыжки осуществляются благодаря скольжению вверх по поверхности, угол наклона которой не позволяет ни ходить, ни стоять на ней.



Прыжки с использованием JumpBoots

Бесплатные, очень высокие и хорошо управляемые прыжки, осуществляемые игроком, подобравшим **JumpBoots** (ботинки). Ботинок хватает на три прыжка.

Комбинированная техника

Прыжки разных групп могут комбинироваться друг с другом, образовывая, порою, весьма причудливые сочетания. Вот где простор для фантазии! Отлично комбинируются:

доджинг с **ImpactJump-ом** (**DodgingImpactJump**),
доджинг с **AltJump-ом** (**DodgingAltJump**),
доджинг с **WallJump-ом** (**DodgingWallJump**),
«взрывные» и «осколочные» прыжки с **WallJump-ом**,
ботинки с **ImpactJump-ом** (**BootsImpactJump**) и
ботинки с **LiftJump-ом** (BootsLiftJump).

Плохо соединяются «взрывные» прыжки и **LiftJump**, а доджинг с **LiftJump-ом** не сочетаются вовсе.

Особого упоминания заслуживает прием **DoubleImpactJump** (двойной **ImpactJump**), имеющий место на уровнях **Curse** и **Deck16** и сочетающий в себе зрелищность с отличной от нуля практической ценностью.

Высота и длина прыжков

Базовые прыжки могут быть распределены в порядке убывания своей «силы» следующим образом:

1-я группа: **ImpactJump** и прыжок с использованием ботинок;
2-я группа: **LiftJump** и **AltFlakJump**;
3-я группа: **AltRipperJump** и **ShockJump**;
4-я группа: **AltJump**, **RipperJump**, **FlakJump** и **WallJump**;
5-я группа: обычный прыжок и **Dodging**.

Комбинированная техника поддается классификации значительно хуже. Самым длинным известным науке прыжком является **DodgingImpactJump**, исполняемый спиной вперед; самыми высокими — BootsLiftJump и BootsImpactJump.

ОПИСАНИЕ КОНКРЕТНЫХ ПРИЕМОВ

УРОВЕНЬ Curse

1 **ImpactJump** (захват верха)

Прыжок от **FlakCannon-а** сразу на 3 этаж уровня. Отреспаунившись на 1 этаже, бегите в сторону окна с **FlakCannon-ом**, накачивая **ImpactHummer**. Далее следуют **WallJump** на 2 этаж, затем — **ImpactJump**, и вы на самом верху.

Смысл: быстрый и неожиданный захват 3 этажа.
Ценность: 9.0
Сложность: 1.0
Зрелищность: 4.0

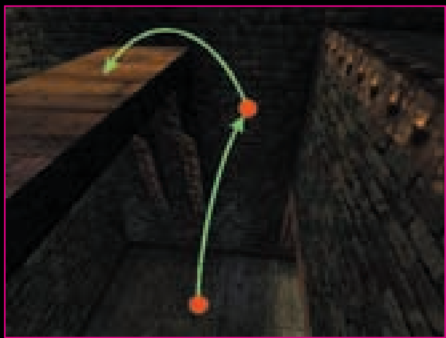
2 **ImpactJump** (захват **ShieldBelt-а**)

Взяв на балкончике пулемет, развернитесь спиной в сторону дырки с **ShieldBelt-ом** и произведите **ImpactJump** прямо в эту дырку. Прыгать надлежит именно спиной; «лицевой» прыжок с балкончика сложнее на порядок. Вторым слагаемым успешного исполнения приема является отсутствие накачки **ImpactHummer-а**.

Смысл: неожиданный захват **ShieldBelt-а**.
Ценность: 8.5
Сложность: 6.0
Зрелищность: 8.0

❸ **DoubleImpactJump**

Взяв **ThighPads**, прыгайте в окошко и бегите затем по 1 этажу в сторону **ShieldBelt-a**, накачивая по пути **ImpactHummer**. Оказавшись под мостиком (чуть сбоку), обратитесь лицом в сторону дырки с **ShieldBelt-ом** и произведите первый **ImpactJump** (вверх-вперед, вдоль стены). Не дожидаясь окончания подъема и начала падения, воткните ствол оружия в стену (вперед-вниз под углом примерно 45 градусов) и произведите второй ImpactJump (на сей раз без накачки) с тем, чтобы залететь на мостик спиной вперед (немного наискосок). Удачно исполненный прием способен доставить вас с 1 этажа прямо в **ShieldBelt-ную** дырку!



Смысл: в высшей степени наглый и неожиданный захват **ShieldBelt-a**.
Ценность: 8.0
Сложность: 6.5
Зрелищность: 10.0

❹ **WallAltJump** ко вспомогательному лифту

Оказавшись в окрестностях **FlakCannon-a**, бегите в сторону дорожки с пробирками и **BioRifle-ом**. Достигнув ближайшей к вам массивной колонны, сворачивайте наискосок в сторону, подпрыгивайте на самом краешке этой колонны и сопровождайте скольжение вдоль ее (колонны) наклонной поверхности альтернативным выстрелом из **ImpactHummer-a** вниз. Зарулив в воздухе **AirControl-ом**, приземляйтесь на пробирочную дорожку (в случае прыжка вперед-вправо) или же непосредственно на вспомогательный лифт (прыжок вперед-влево), который и доставит вас на 3 этаж.

Смысл: быстрый и очень дешевый способ захвата 3 этажа.
Ценность: 9.5
Сложность: 7.0
Зрелищность: 7.5

❺ «Секретные» «взрывные» прыжки

AltFlakJump, **AltRipperJump** и **ShockJump** из окошка с **FlakCannon-ом** в кемперскую дырку-секрет, расположенную у края балки, или же на саму эту балку. Прыгать надлежит ТОЛЬКО спиной вперед, кнопки «назад» и «огонь» следует жать одновременно. Для освоения этих весьма непростых приемов рекомендуется тренировать сперва простой прыжок из окна без выстрела.

Смысл: быстрое проникновение в кемперскую дырку.
Ценность: 1.0
Сложность: 10.0
Зрелищность: 10.0

❻ «Взрывные» **WallJump-ы** и **DodgingWallJump-ы**

WallAltJump, **WallAltRipperJump**, **WallAltFlakJump** и **WallShockJump**, а также **DodgingWallAltJump**, **DodgingWallAltRipperJump**, **DodgingWallAltFlakJump** и **DodgingWallShockJump**. Все эти 8 прыжков производятся со ступенек ведущей к **Amplifier-y** лестницы в направлении чуть левее кемперской дырки. Первым идет либо обычный прыжок, либо **Dodging** в указанном направлении, затем следует разворот назад-влево-вниз и выстрел в стену в процессе скольжения по ее наклонному участку. Удачно исполненный прием забрасывает игрока непосредственно в дырку-секрет или же на здоровье, лежащее на противоположном конце балки. **Dodging-варианты** описанных прыжков могут исполняться с нижних ступенек лестницы.

Смысл: быстрое проникновение в кемперскую дырку.
Ценность: 1.5
Сложность: 8.0
Зрелищность: 9.5

❼ **DodgingWallJump** в кемперскую дырку

Продвинутый доджинг со ступенек лестницы в направлении чуть левее кемперской дырки с последующим скольжением по стене способны забросить вас в эту дырку. Нужен именно продвинутый вариант доджинга; обычный здесь бессилен.



Смысл: быстрое и бесплатное проникновение в кемперскую дырку, уход от погони, погоня.
Ценность: 5.5
Сложность: 9.0
Зрелищность: 7.5

❽ **WallImpactJump** (автор приема —]A[.Cheeeese)

Взятие **ShieldBelt-a** с 1 этажа ОДНИМ-ЕДИНСТВЕННЫМ **ImpactJump-ом**, произведенным в состоянии скольжения вверх по наклонному участку **ShieldBelt-ной** стены. Секрет успешного выполнения приема состоит в том, чтобы выстрелить в стену чуть раньше, чем вам этого хочется.

Смысл: наглый и неожиданный захват SieldBelt-a.
Ценность: 9.0
Сложность: 7.5
Зрелищность: 9.5

УРОВЕНЬ Deck16

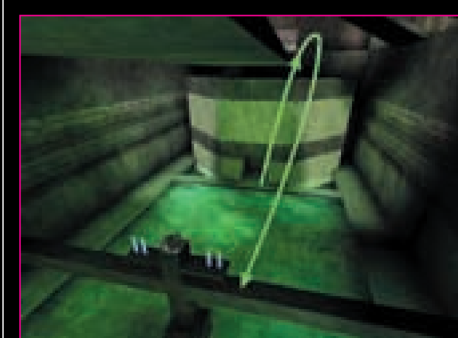
❶ **ImpactJump** (захват **Amplifier-a**)

Оказавшись в коридоре с **FlakCannon-ом**, пробирками и снайперкой, идите к выходу на ближайший (средний) пандус, накачивая по пути **ImpactHummer**, и прямо с порога производите **ImpactJump** на третий этаж уровня, после чего берите **ThighPads** и спрыгивайте на ящики с **Amplifier-ом**.

Смысл: почти бесплатный захват **Amplifier-a**.
Ценность: 7.0
Сложность: 3.0
Зрелищность: 6.5

❷ **BootsJump**

Взяв ботинки и развернувшись в сторону **ShieldBelt-a**, сделайте шаг вперед-вбок (для определенности — вперед-влево) и произведите прыжок на балку с **ShieldBelt-ом**. Чтобы не удариться головой о центральный мост, прыгать следует не строго вперед, а чуть влево, заруливая в воздухе против часовой стрелки. Конечный пункт полета — часть балки слева от пробирок.



Смысл: быстрый, надежный и безопасный способ захвата ShieldBelt-a.
Ценность: 10.0
Сложность: 4.0
Зрелищность: 8.0

❸ **DoubleImpactJump**

Взяв (или не взяв) **ShieldBelt**, спрыгивайте на берег бассейна (пусть это будет левый берег) и идите по нему в сторону телепортера, накачивая по пути ImpactHummer. Достигнув угла, поворачивайтесь на 90 градусов влево и производите первый **ImpactJump** (вперед-вверх, вдоль стены). Не дожидаясь окончания подъема, доверните еще немного влево и произведите от стены второй ImpactJump (без накачки). Удачно исполненный прием забрасывает вас спиной вперед к **Amplifier-ному** ящику в позиции, пригодной для осуществления прыжка через угол.

Смысл: быстрый подъем от бассейна к **Amplifier-y** в отсутствие ботинок.
Ценность: 3.0
Сложность: 7.0
Зрелищность: 10.0

❹ **BootsImpactJump**

«Обычный» **BootsImpactJump** на **Amplifier-ный** ящик с берега бассейна под этим ящиком.

Смысл: быстрый захват Amplifier-a с берега бассейна.
Ценность: 3.5
Сложность: 9.0
Зрелищность: 9.5

❺ **ImpactJump** (на верхнюю снайперку)

Стоя на самом краю последнего ящика из группы **Amplifier-ных** (на этот ящик принято спрыгивать с пандуса), накачивайте **ImpactHummer** и возноситесь с его помощью на верхнюю снайперскую позицию. Край потолка необходимо аккуратно облететь **AirControl-ом**.

Смысл: глумление над противником.
Ценность: 0.0
Сложность: 9.0
Зрелищность: 10.0

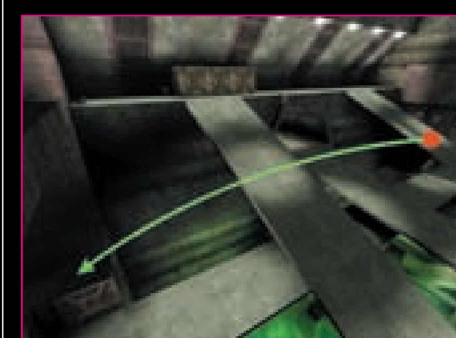
❻ **DodgingImpactJump**.

DodgingImpactJump (спиной вперед) на **Amplifier-ные** ящики с середины самого дальнего пандуса.

Смысл: дальнейшее глумление над противником.
Ценность: 0.0
Сложность: 9.0
Зрелищность: 10.0

❼ **BootsLiftJump**

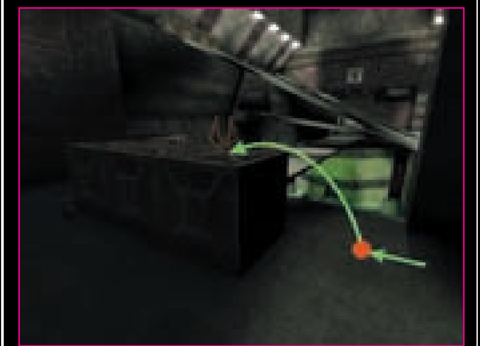
Совмещенный с ботинками **LiftJump** на чердак с **Redeemer-ом**.



Смысл: безопасный способ подъема с нижнего этажа, захват **Redeemer-а**.
Ценность: 1.0
Сложность: 7.0
Зрелищность: 7.0

8 **Dodging** на балку с **SieldBelt-ом** (источник информации — **Ascold**)

На **ShieldBelt-ную** балку можно попасть продвинутым доджингом, произведенным из района **Amplifier-ных** ящиков.



угол, образованный наклонной колонной и полукруглой аркой. В этом углу есть маленькая невидимая площадочка, которую вы обнаружите, нащупав ее ногами (на классическом **Shrapnel** эта площадочка отсутствовала). Утвердившись на площадочке, повернитесь теперь вправо и произведите с этой площадочки второй прыжок, направленный на горизонтальную балку левее кемперской дырки. Первым условием успешного выполнения этого прыжка является правильно выбранное место отрыва; прыгать следует с ближайшего к балке КРАЯ невидимой площадочки. Второй момент — это правильная траектория полета. Прыжок производится не параллельно мосту, т.е. не строго вперед, а немного вправо. Важную роль играет **AirControl**: в полете следует заруливать по часовой стрелке (обратите внимание: именно ПО, а не ПРОТИВ часовой стрелки!).

Смысл: бесплатное и бесследное (враг не видит следов выстрелов, поскольку никаких выстрелов и не было) проникновение в кемперскую дырку.
Ценность: 7.0
Сложность: 8.0
Зрелищность: 6.0

2 Прыжок в кемперскую дырку с использованием **DodgingWallJump-а**

невидимой площадочке; что делать дальше, вам известно.

Смысл: быстрое, бесплатное и бесследное проникновение в кемперскую дырку.
Ценность: 7.0
Сложность: 9.5
Зрелищность: 7.5

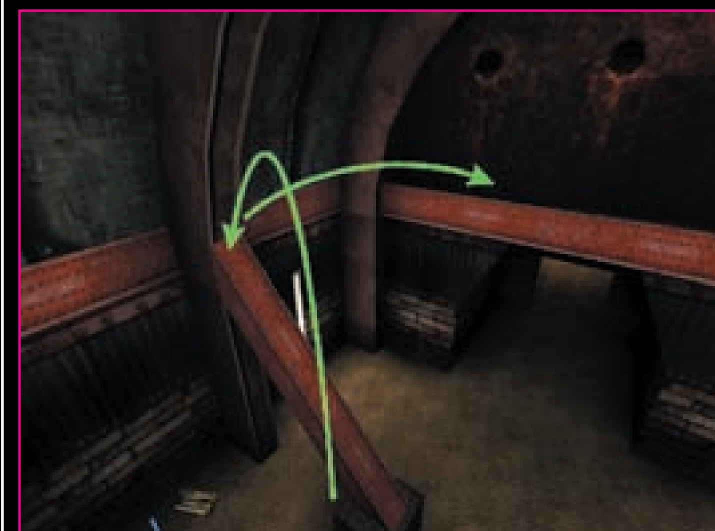
3 Прыжок на **ShieldBelt** с использованием **DodgingWallJump-а**

Взлетев на невидимую площадочку **DodgingWallJump-ом**, развернитесь в сторону **ShieldBelt-ной** площадки и запрыгните на нее. Прыгать надлежит с края невидимой площадочки.

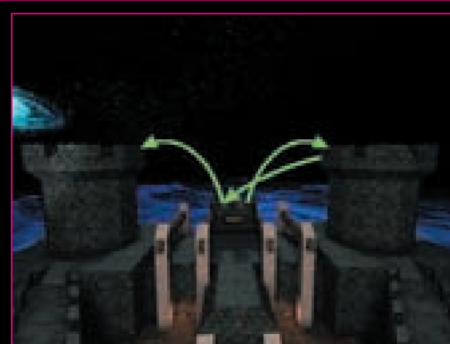
Смысл: быстрый и бесплатный захват **ShieldBelt-а** в обход лифта, уход от погони, погоня.
Ценность: 7.0
Сложность: 10.0
Зрелищность: 8.0

4 Прыжки в кемперскую дырку при помощи «взрывных» и «осколочных» **WallJump-ов**

Взлет по поверхности колонны на невидимую площадочку с использованием любого оружейного прыжка (**WallAltJump**, **WallAltRipperJump**, **WallAltFlakjump**, **WallShockJump**, а также **WallRipperJump** и **WallFlakJump**), затем обычный прыжок на балку, ведущую к кемперской дырке. Прыгать на колонну можно прямо с пола.







Смысл: упрощенные варианты быстрого проникновения в кемперскую дырку в обход лифта.
Ценность: 6.5
Сложность: 8.0
Зрелищность: 6.0

5 Взятие **ShieldBelt-а** двойными «взрывными» прыжками

Поднявшись на невидимую площадочку «взрывным» **WallJump-ом**, повернитесь к **ShieldBelt-у** спиной и прыгните на него с этой площадочки обычным «взрывным» прыжком (**AltJump-ом**, **ShockJump-ом**, **AltRipperJump-ом** или **AltFlakJump-ом**).

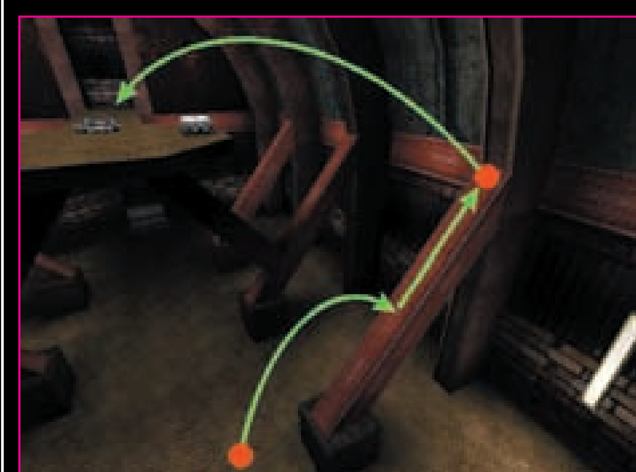
Смысл: быстрый и неожиданный захват ShieldBelt-а.
Ценность: 9.0
Сложность: 7.5
Зрелищность: 8.0

УРОВЕНЬ Shrapnel

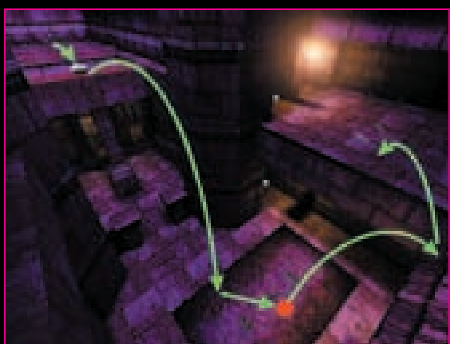
1 Прыжок в кемперскую дырку

Вы стоите на **ShieldBelt-ной** площадке; лифт с мостом находятся точно у вас за спиной, прямо перед вами — кемперская дырка. Повернувшись на 45 градусов в сторону (для определенности — влево), произведите в этом направлении прыжок с целью попасть в угол, образованный наклонной колонной и полукруглой аркой...

Оказавшись в помещении с **ShieldBelt-ом**, идите к Той Самой наклонной колонне, запрыгивайте на ее кубическое основание, затем, стоя на самом краю этого основания, делайте по нему **Dodging** в сторону наклонной поверхности этой колонны. Это очень сложный элемент; край основания колонны исчезающе узок, и места для производства доджинга до смешного мало. Проблема решается следующим образом: стоя у основания колонны на полу прыгайте вперед-вверх с целью перелететь через край основания и сразу попасть на наклонную поверхность. Как только вам это удалось, немедленно отпускайте кнопку «вперед» (лучше вообще спрячьте руки под стол!) и смотрите, что будет дальше. Должно произойти следующее: сперва вы скользите вдоль колонны немного вверх, затем скатываетесь с нее на основание колонны, проезжаете по этому основанию пару сантиметров и чудом удерживаетесь на самом его краю. Переведя дух, доставайте спрятанные руки и производите с их помощью двукратное нажатие кнопки «вперед» настолько быстро, насколько вы только можете это сделать. Если доджинг не получился, не пытайтесь «самостоятельно» отходить назад, прыгать вверх по поверхности колонны и т.п.; это бесполезно. Возвращайтесь на пол и повторяйте всю процедуру с самого начала. После удачного исполнения доджинга вы окажетесь на невидимой площадочке...







Смысл: взятие **ShieldBelt-а** особо извращенным способом, погоня или уход от погони.
Ценность: 2.0
Сложность: 5.0
Зрелищность: 7.5

❻ «Взрывные» и «осколочные» прыжки в кемперскую дырку

Все мыслимые оружейные прыжки с **ShieldBelt-ной** площадки в кемперскую дырку.

Смысл: проникновение в указанную дырку.
Ценность: 8.0
Сложность: 3.0
Зрелищность: 3.0

УРОВЕНЬ Tempest

❶ Прыжок через угол

Обычный прыжок с крыши красного коридора (в нем лежит **BioRifle**) на **RocketLauncher**. Прыгать необходимо как можно ближе к углу (только не зацепите его плечом!), заруливая **AirControl-ом** по часовой стрелке. Беда в том, что эту простую вещь почему-то очень трудно исполнить.

Смысл: быстрое перемещение в зал с ShiledBelt-ом, уход от погони, погоня.
Ценность: 8.5
Сложность: 9.5
Зрелищность: 2.5

❷ «Взрывные» и «осколочные» прыжки

Всевозможные оружейные прыжки через указанный угол.

Смысл: превращение трудного прыжка в тривиальный.
Ценность: 7.5
Сложность: 2.5
Зрелищность: 3.5

❸ **ImpactJump**

ImpactJump с крыши все того же красного коридора на ведущий к **ShieldBelt-у** пандус (в дырку, где лежит пулемет).

Смысл: быстрый и неожиданный захват ShiledBelt-а.
Ценность: 9.0
Сложность: 4.0
Зрелищность: 6.0

❹ Прыжок на снайперку

Обычный прыжок (можно **AltJump**) с угла пулеметной площадки на снайперскую позицию. Необходимо использование **AirControl-а** (заруливание по часовой стрелке).

Смысл: захват снайперки, погоня.
Ценность: 6.5
Сложность: 8.0
Зрелищность: 2.5

УРОВЕНЬ Malevolence

❶ **LiftJump** (захват **Amplifier-а**)

Простой **LiftJump** на **Amplifier-ную** полку. Во-первых, прыгать надлежит с кромки лифта В САМОМ НАЧАЛЕ его подъема. Второе слагаемое успеха заключается в правильном выборе вашего места на этой кромке. Поделите мысленно кромку лифта на три равных части; ваше место находится на границе между 2-й и 3-ей ее третями (если смотреть в сторону **Amplifier-а**). Третьим важным моментом является траектория полета. Целиться следует правее **Amplifier-а**, а приземляться — левее, заруливая в воздухе против часовой стрелки.

Смысл: бесплатный захват Amplifier-а.
Ценность: 9.0
Сложность: 8.0
Зрелищность: 5.5

❷ **LiftJump** вокруг угла (источник информации —]A[.Cheeeese)

Вы стоите на нижнем этаже лицом к лифту. Взойдите на лифтовую площадку, затем развернитесь влево (градусов на 60) и с левого стрейфа произведите **LiftJump**, заруливая в воздухе по часовой стрелке. Конечная цель полета — угол балкона, расположенного над **ShockRifle-ом**. Секрет успеха — правильно выбранный момент прыжка (определяется экспериментально).

Смысл: уход от погони.
Ценность: 7.5
Сложность: 9.0
Зрелищность: 8.5

УРОВЕНЬ Barricade

❶ **BootsImpactJump**

Поднявшись с ботинками на вершину одной из двух боковых башен, как следует накачайте **ImpactHummer** и произведите **BootsImpactJump** на башню напротив. Прыгать надлежит спиной вперед. В случае особо удачного прыжка вы можете попасть прямиком в лифтовую шахту, пролететь по ней башню насквозь и произвести затем **BootsLiftJump** в обратном направлении.

Смысл: быстрый захват брони и ShieldBelt-а.
Ценность: 6.0
Сложность: 9.0
Зрелищность: 10.0

❷ **BootsLiftJump**

BootsLiftJump, производимый при помощи лифта одной из двух боковых башен. К сожалению, данный прием не в силах доставить вас на крышу противоположной башни.

Смысл: это будет лучший полет в вашей жизни!
Ценность: 0.0
Сложность: 1.0
Зрелищность: 9.5

❸ **DodgingImpactJump**

DodgingImpactJump с одной боковой башни на другую (рис.5).

Смысл: быстрый захват брони и ShiledBelt-а в отсутствие ботинок.
Ценность: 7.0
Сложность: 9.0
Зрелищность: 10.0

УРОВЕНЬ Morbias

❶ Прыжки за колоннами

Обычные прыжки (можно доджинги) по 2-му этажу уровня с пролетом за колоннами. При желании можно пропрыгать таким образом несколько полных кругов (рис.14). Неплохо помогает **AirControl**.

Смысл: уход от погони.
Ценность: 5.0
Сложность: 4.5
Зрелищность: 8.0





❷ **DodgingImpactJump**

DodgingImpactJump по диаметру 2-го этажа уровня.

Смысл: полная и окончательная деморализация противника.
Ценность: 0.0
Сложность: 8.0
Зрелищность: 9.5

ДМИТРИЙ ЭСТРИН estrin@gameland.ru

Здравствуйте, дорогие читатели! (Банальное начало, не правда ли?). Между тем так начинается добрая половина писем. Почему-то всех волнует, чтобы приветствие в адрес дорогой и любимой редакции «Страны Игр» в обязательном порядке было оригинальным и неповторимым. Между тем, многие все еще продолжают занудные рассуждения о том, какая платформа лучше, почему она лучше и зачем это надо, чтобы она была лучше. Приходится, как я и обещал давным-давно, беспощадно резать все, что касается бессмысленнейших споров. Иногда бывает очень обидно, но делать нечего… Хотя жаловаться на этот раз не приходится — письма приходят разные и, что характерно, порой очень даже интересные:



Привет, Страна Игр! Банальное начало, не правда ли? Даже не знаю, с чего начать письмо. Ну, давайте всего понемногу.

Начну, пожалуй, с хорошего. А именно с качества статей. Признаться, я не люблю читать статьи, которые написаны без юмора. Так вот, в вашем журнале все именно так, как мне и хочется. Естественно, с качеством статей ничто сравниться не может. Пишите вы все просто на пять с плюсом, хотелось бы выделить Д.Эстрина, который так прекрасно и хладнокровно сдерживает напор со стороны наших читателей-писателей-критиков-любителей покричать, С.Овчинникова, Б.Романова, всегда таких спокойных вершителей правосудия на рынке игр, А.Щербакова, который так любит Street Fighter, за что ему отдельное спасибо, С.Дрегалина с его сложным, но юмором, всех ваших экспертов в онлайне, в особенности С.Долинского, а также В.Назарова — как одного из самых КРУТЫХ, юморных и просто прекрасных журналистов.

Вот так и до следующего дошли. Ваших журналов у меня немного, от силы штук 10. Я сам живу в Казахстане, и у нас проблемы с доставкой игровых журналов, а в особенности ваших. Но читать я вас начал с 98 года, мне в руки попал один из ваших номеров, уже не помню какой и с чем на обложке, но меня так поразили ваши статьи, что после этого я только где мог или у кого мог доставал ваш журнал и читал и упивался.

Хочу сказать, что непрекращающиеся споры о качестве журнала, о том, чтобы сделать его побольше, о постере — это просто какой-то бред. Качество вашего журнала — одно из самых лучших, если не самое. Объем достаточно-таки большой, учитывая каким вы шрифтом печатаете. Ну а постер — это другое дело. Мне, например, без разницы, чем он прикреплен и какого он размера — меня привлекают сами изображения. Знаете ли, хочется иметь у себя на стене кусочек чего-то неживого, фантастического. У меня в комнате висят ваши постеры: Final Fantasy 8 — Drakan: Order of the Flame, Dungeon Keeper 2 — Jagged Alliance 2, Kingpin: Life of crime — Might & Magic 8, Nox — C&C: Tiberian Sun, Tomb Raider Y2K, MDK 2 — Messiah, Nox. Вот так вот.

Когда читаешь рубрику «Обратная связь», постоянно возникает ощущение, что читатели хотят, чтобы ваш журнал печатался персонально для каждого из них. Для этого они предлагают убрать прохождения, сделать журнал потолще и даже перейти на менее качественную бумагу! Читая ваш журнал, я понимаю, что он сделан не только для меня, но и для других читателей, потому что в мире игр не найдешь двух людей с абсолютно одинаковыми вкусами. В каждом из номеров я нахожу что-то интересное для себя, некоторые статьи, не скрою, мне не нравятся, например, про авиасимуляторы или про спорт, но это чисто из-за моей непредрасположенности к этим видам игр, и вас здесь никто не собирается винить.

Теперь подойдем поближе к платформенным спорам. <…> (Господа, мне пришлось вырезать огромный кусок письма! Между прочим, виноваты вы сами, я уже неоднократно предупреждал, что никаких платформенных споров на страницах больше нет и не будет! — прим. ред.)

Теперь немного об играх. Больше всего на свете я любил драки еще начиная с далекого Денди — Street Fighter, Mortal Kombat, потом были Virtua Fighter, Shaq Fu, Samurai Shodown. Думал, что больше ничего не люблю. В Уличном Бойце меня больше всего захватывал игровой процесс как таковой, а в Смертельной Битве — сюжет.

Затем я познакомился с «Хроно Триггером» и «Последней Фантазией» — и понял, что навечно влюбился в жанр RPG. Были, конечно, еще игры, но так, как ролевушки, меня больше ничто не трогало. Прошли FF 7, Parasite Eve, а потом начался полный бум — Baldur's Gate, Fallout, Fallout 2, Planescape: Torment. Последний вообще меня убил — именно он показал, какими должны быть ролевухи.

На данный момент я смотрю и вижу, что различные компании пытаются уже делать игры не одножанровые, а мультижанровые. Например, WarCraft 3 — жанр RPS (ручной противотанковый стингер) или Аллоды — великие и неповторимые. Хотят скрестить адвенчуру со стратегией или РПГ с экшеном. Не знаю, насколько это хорошо, но тем не менее нужно делать эти попытки, чтобы посмотреть, что выйдет (а главное когда?).

Да, забыл. Насчет вашего CD! Он у вас немного недотягивает, вам не кажется? О содержании: из нововведений появились только статьи, софт поменялся на Интернет, а про дизайн вообще молчу — КОШМАР!!! Ну что вы, в конце концов! Старый тормозящий поменяли на новый быстро загружающийся, но дизайн-то дизайн! И вообще, как из него вылезать? Я, например, использую старую и добрую комбинацию Alt + F4 (может я, конечно, чайник, но вы меня извините, где кнопочка или надпись выход? Я все облазал и не нашел!). Стыдно, братья мои!

Считаю, вам нужно объявить конкурс на лучший дизайн.

Письмо какое-то большое получилось, наверное, много накопилось за все годы путешествия по стране игр вместе с вами. Спасибо вам, что вы есть, и спасибо за то, что вы делаете такой замечательный журнал, и отдельное спасибо всему коллективу Страны Игр, который с такой любовью делает этот журнал для нас, ваших читателей и почитателей.

С уважением, Пак Дмитрий ака Горький 17 (Gorky 17).

P.S. Если вы получите мое письмо, ответьте на него в обязательном порядке, пожалуйста, так как мне очень нужно знать о том, дошло ли оно до вас и как вы на него среагировали. Очень прошу!

P.P.S. А сайт у вас классный!

Прежде всего огромное спасибо за теплые слова, пожелания и высокую оценку нашей работы! Относительно постеров могу лишь в очередной раз подтвердить, что в сентябре в «Страну Игр» вернется постер большого формата. Не могу не поправить тебя только относительно мультижанровых игр. Смешение жанров, на самом деле, это не более чем условность, и если разработка игры начинается с того, что придумывается новая, доселе невиданная аббревиатура из букв R, P, T или S, то… вполне возможно, что у авторов новоизобретенного проекта в скором времени появятся серьезные проблемы. Как это произошло, например, в случае с Blizzard. Мы уже писали о том, что на прошедшей E3 разработчики официально подтвердили, что WarCraft III не является более RPS и превращается в трехмерную стратегию в реальном времени. По-моему, очень показательный пример. Что касается CD, то мы понимаем то, что он не идеален, и в ближайшее время займемся разработкой нового дизайна. Еще раз спасибо за письмо!

Здоровенькі булы, родная отчизна!!!!!!!!!! (Вот прочтете и скажете: «Да-а-а, как он оригинален»).

Пишет вам ваш постоянный читатель. Читаю вас очень давно, аж с декабря 97-го, но вот написать решился только сейчас (во время прозвона на ББСку), накопленные мысли удержать уже не в силах, так что ловите...

Значит так, тщательно изучая письма ваших читателей и наблюдая за подобными им геймерами, пришел к выводу, что «приставочные споры» являются <…> (Мне пришлось в очередной раз безжалостно вырезать кусочек письма. Словосочетание «приставочные споры» табуировано! Однако следующая часть письма весьма интересна — прим. ред.)

Также могу сказать, что уроки экономики не прошли для меня даром, и я могу дать такой совет геймерам, желающим действительно ИГРАТЬ: берите приставки нового поколения, хоть в нее и придется убухать много $, а потом и в игры для неё, но это стоит того — игры на такой приставке самые современные, самые помпезные (делаются в расчете на поражение вообра-

жения играющего). На компе игры хоть и не уступают приставочным в интересности и количестве фанатов и фанатиков, но чисто технически уже неимоверно отстают. Компьютерная игровая индустрия повышает навернутость игрушек, однако эти темпы очень медлительны, и игры не поспевают за железом. Так я со своим новомодным ASUS V6600 (GeForce) никак не могу найти игру, в которой я мог бы увидеть, на что действительно способна моя видюха. Некоторые современные игры все еще идут на первых пентиумах (всякие квестики и стратегии).
Поймите меня правильно, я АБСОЛЮТНО ничего не имею против интересных игр, идущих на (сравнительно) старых машинах, просто людям, потратившим огромные деньги на обновление своего железного друга, вовсе нет желания играть на нем в то, что прекрасно шло без UPGRADE. Естественно, не все игры просты (взять хотя бы Q3 и UT), но их МА-А-АЛО!!!
Очевидно, что n лет ситуация на рынке ПиСи и пЛЫставок придет к относительному балансу, но, судя по всему (в особенности после недавнего показа возможностей X-BOX) промежуток числа n можно сузить до... цати.
Вот так вот, есть о чем подумать, господа.
Ну а теперь парочка вопросов:
1) Что там слышно о Max Payne?
2) Я бы спросил, когда выйдет Black & White, но, предвидя хлопанье глазами и загадочную улыбку на лице отвечающего, поставлю вопрос так: точно ли он выйдет в текущем году?
3) Когда мне идти в магазин за Diablo 2?
4) Нет, ну есть совесть у сноуболовцев али нет? Когда выйдет Всеслав?
5) Вот такой вот вопрос: поддерживает ли Quake III обработку геометрии GeForceом?
6) Почему вы так невзлюбили Freespace & Freespace 2? Неужели я слеп, как Полифэм после встречи с Одиссеем, дважды пройдя каждую игру в отдельности? Неужели у вас не сжалось сердце, когда Колоссус, надежда и оплот землян, был уничтожен ураганным огнем одного из ста Сатаносов? Если нет, то я могу сказать, что вы не следили за сюжетом, за тем, что происходит, и никогда не задумались, что же будет в следующую секунду, а только бездумно стреляли в Шиван... просто потому, что они враги, в них надо стрелять.
Все, занавес. Нет, нет, еще не занавес, еще я поздравляю всех тех, кто заканчивает 11 класс и желаю им удачи на выпускных и вступительных экзаменах. Вот теперь все. Бай.
Тут был Хамако.
hamako@mail.ru

Вот, вполне здравые рассуждения человека о сущности прогресса в игровой индустрии. Приятно и то, что, помимо всего прочего, этот человек внимательно читает «Страну Игр» и делает соответствующие выводы. Мне остается только согласиться относительно отставаемости в технологическом плане игр на PC. Однако причины сей отсталости более глубоки, чем это может показаться на первый взгляд. Ведь дело в том, что далеко не у всех есть мощная современная машина, а разработчики всегда делают игры так, чтобы они разошлись по возможности большим тиражом. Лень тут не при чем или почти не при чем. Теперь к ответам:
1. Относительно Max Payne ничего нового сказать, увы, невозможно. Проект пока жив, но это все, что мы о нем знаем...
2. Black&White некоторое время назад вступил в стадию альфа-тестирования. Выход намечается на сентябрь-октябрь сего года. Что получится в результате, неизвестно.
3. «Софт Клаб» планирует начать продажу игры в день мировой премьеры Diablo 2 — 10 июля.
4. По последним сводкам из стана Snowball в недрах компании таинственным образом зародилась демо-версия «Всеслава»... Судите сами, когда игра может выйти ;-)).
5. Нет, не поддерживает.
6. Да мы не то что бы не взлюбили, а просто не нашли в серии Freespace ничего, что привлекало бы наше внимание. Может, виной тому ностальгия по Wing Commander, а также появляющиеся новости о разработке Freelancer...

орвался, наконец-то! Вот письмо вам пишу. Давно, кстати, хотел написать, но руки не доходили. Сейчас критиковать вас буду. Уже боитесь? Ничего, это не больно. :) Покритикую оформление. Я не против скрепок, хотя, конечно, без них журнал был симпатичнее, солиднее что ли :). Ну так вот, я не против скрепок, но постер! Дело даже не в том, что есть дырки, они-то незаметные, дело в размере. Помните, раньше какой постер был, а? Гордость журнала, я бы сказал :). А теперь? Теперь мне такой постер на стену вешать стыдно! Вот я и не вешаю :). Уж очень он невелик, я бы сказал. Еще критики? Хорошо, сейчас будет. Диск! Вот, уже поежились. Во-первых, сделайте нормальный выход, во-вторых, нормальную (без IE) навигацию и, в-третьих, (это не столь важно) смените дизайн этого диска. Все, откритиковался. Теперь и похвалить можно :). Журнал СИ остался столь же красочным информативным и интересным, как и прежде. Кстати, за информативность вам отдельное спасибо! И не слушайте тех, кто говорит вам выходить один раз в месяц! Они ж своего счастья не понимают! Лично я покупаю все номера СИ с 1997 года, а когда стали диск вкладывать, только с ним и начал брать. Хоть оформление диска у вас, к сожалению, хромает (см. выше), но зато по информативности он даст фору всем остальным игровым дискам вместе взятым! Так что молодцы, надо вам зарплату повысить :). Ну ладно, закругляюсь. А то всю почтовую рубрику займу, а она имеет неприятное свойство быстро заканчиваться. Поняли намек? :) Нет? В общем, почту — на полжурнала! На сем и откланяюсь. Ваш преданный читатель.
Zak

По старой привычке осмелюсь себя скромно процитировать: «Относительно постеров могу лишь в очередной раз подтвердить, что в сентябре в «Страну Игр» вернется постер большого формата.» Что касается диска, то я теряюсь в догадках. Чем IE навигация тебя не устроила? Она удобна, проста и интуитивно понятна (sorry за пошлую фразу). То есть в данном случае меня не убедили. Интерфейс, конечно, будет серьезным образом изменен, но система навигации изменена не будет. Спасибо за комплименты!

Здоровеньки були, СИ!
Пишет вам далекая, но теплая Одесса (Україна)! «Употребляю» мой любимый журнал как духовную пищу, конечно, с ноября 1996 г. Как ты изменилась, СИ! Но нельзя сказать, что в плохую или в хорошую сторону, ты просто разная. Критики в моем письме не будет т.к. к любимому журналу ее вообще, по моему счету, быть не должно, тем более столько, сколько ее выливают всякие комрады. Да, хотелось бы, чтобы постер стал поболе, и без скрепок можно обойтись, но, извините, если вам не нравится, то не надо говорить, что, типа, это мой любимый журнал, и т.д. и т.п., вас никто не заставляет его покупать! (Это предложение я не понял... Кому оно адресовано-то? — прим. ред.) Ну ладно, хватит о плохом, я хотел спросить Вас про спецвыпуски, какие и когда появятся, хотелось бы увидеть спецвыпуск на тему Ultima или там Quake, ну вы сами с усами :), поэтому хотелось бы увидеть что-то новенькое.
Вопрос: какой TV тюнер хорош на сегодняшний день?
Дякую. Хай вам Щастить!
C@$hT@
cashtan2000@mail.ru

Спецвыпуски, конечно, будут, ну а каким играм они будут посвящены, вы узнаете в свое время. А вот еще одно письмо, из разряда тех, которых мне так не хватает:

Шестой номер за 2000 год. Прохождение ФФ8. Ваша работа, признавайтесь?
Цитирую: (страница 81) «Сохраняем игру, по быстрому выигрываем...» Кроме шуток, а вы САМИ играли? А? Скажете да — не поверю. Ну нельзя выиграть у компьютера в карты вообще! Уж я-то знаю — специально убил на это два полных вечера, по четыре часа за один присест. Загрузка — подбор — проигрыш всех карт... и так до упора. НИ ОДНОГО ВЫИГРЫША! Между прочим, игра по вашим советам... За всю игру — 2 ничьи! 2!!! Специально записал это вопиющее число.
Можно было бы понять, если бы эта гадость (в смысле карточная игра — само по себе это не есть хорошо) не влияла



на ход игры — так ведь нет! Если верить дальнейшей части прохождения — без карт там никак. Обрадовали, дорогие мои. Я не исключаю той возможности, что где-то через недели две напряженных тренировок можно начать выигрывать. Но две недели на изучение азартной ишры... ФУ! Можно даже сказать — ФИ! Я разочарован.
Раз уж пришло настроение, покритикую-ка я эту гигантскую (5 дисков по сравнению с 1 диском Септерры Коре) игру. Для кого-то, может быть, возвращение к джойстиковому стилю управления является приятным, но только не для тех, кто в РПГ-играх привык пользоваться МЫШЬЮ! А запутанности системы меню позавидовали бы винды... нет, решительно не могу писать в состоянии аффекта, т.к. даже забыл, аффект это или эйфория. Не важно.
Конечно, у вас масса других дел, и мое письмо вы даже не заметите. НО ПУСТЬ ВАМ БУДЕТ СТЫДНО!
Роман

Здравствуй, Роман! Зря ты так реагируешь, поскольку в данном случае мы промолчать никак не можем. Но слово автору прохождения:
«Да нет уж, пусть будет стыдно Вам. Вспоминая известное присловье про плохого танцора, хочу спросить: во что Вы играли по 4 часа два вечера подряд? В карточную игру FFVIII? Ни за что не поверю! При наличии элементарной практики все необходимые карты выигрываются без особого труда. Исключение составляют разве что члены так называемого «карточного» клуба, встретить которых можно на территории академии Balamb Garden — это действительно сильные противники, на борьбу с которыми уходит масса времени. Но и их можно победить! В доказательство могу привести save`ы игры с комплектом карт, упомянутых в прохождении. Не стоит торопиться обвинять других в собственных неудачах...
С уважением,
Максим Заяц (maxim@gameland.ru)»
Похоже, инцидент исчерпан...

Хаюшки, «Гамеланд».
Хочется мне... чего ж мне-то хочется... эээ... ну, в общем, нечего мне сейчас делать. Есть свободный часок-другой. Почесал я лысинку и решил сообщить свои мысли по поводу развития сегодняшней... читательской аудитории журнала. Почему-то, начиная с того времени, когда «СИ» стала выходить 2 раза в месяц, все, судя по публикуемым письмам, чем-то недовольны!!!
ПОЧЕМУ ТАК??? Не знаю, но догадываюсь. Ну так вот, мое очередное письмо не будет затрагивать самого журнала; не будет затрагивать и игры как таковые. Нет, не так. Как же сказать-то...
Хочу порассуждать по поводу 3Д-игр, по поводу «в них играния». Давайте порассуждаем (хотя рассуждать буду один лишь я), что же может быть разного в шутерах? Для тех, кто в танке, я имею в виду только мультиплеер от игр, а не их сингл. Ну так вот, что же может быть разного? Я думаю, что одна такая мелочь, как управяемые/реагирующие на движение гранаты, может в корне изменить всю стратегию мультиплеера. Вот пара ярких примеров: Quake3 & Half Life. Мне кажется, эти вещи в комментариях не нуждаются. Кто достаточно поиграл в эти игры, должен понять, о чем идет речь. Ну вот и вроде бы все, о чем я хочу поведать. Могу даже сдать эту тему на всеобщее обсуждение, а не то такие споры, как Q3 vs UT или «критика критики критиков», уже засели глубоко и в разных местах.
Все.
kpaba@mail.ru
Sunfire аки огонёк
Вот те и на...
Письмо-то я напечатал, а отправить — забыл! Вот я склерозник. Насколько мне известно, в таких случаях пишут 2 загадочные буквы: P&S
PS: Вот меня осенила идея: а что будет, если выпускать 2 журнала в месяц, но что бы оне были размером и качеством побольше и получше, такими, как «докризисные» журналы! Насколько мне помнится, то в «доавгустовские»(98) времена все были довольны журналом, а теперь что???...
И еще одно. Можно положить на диск бета-версию Conter-strika`а? И не надо мне говорить, что она есть на 67-ом диске... Нету ее там.
Ну вот вроде бы и все.
Для переписки со мной kpaba@mail.ru
(о себе: умен, красiВ, скромен, люблю игры разные, но хорошие...)
Sunfire аки огонек

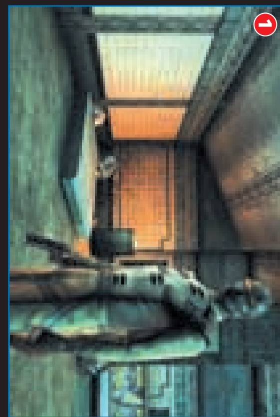
Насколько я понимаю, письмо посвящено прежде всего тем, кто в танке. Так что глубокомысленно промолчу, традиционно поблагодарив за теплые слова о журнале.

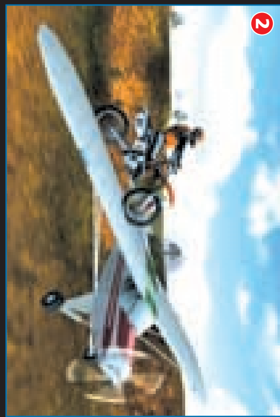
Здоровеньки були «Страна Игр»!
На написание письма меня натолкнуло то, что сейчас творится в «Обратной Связи». Тот бред, что я там почитал в номере 68, не дал жить спокойно. Количество бреда превысило все рамки дозволенного и недозволенного (бедный Дмитрий Эстрин). Начинаю выплескивать свои мысли. Итак основные, так называемые претензии.
1. Журнал сильно тонкий! Гениально. Все кричат, что журнал тонкий, но никто не говорит, чем его заполнять. Так вот, Страна, добавь-ка ты страниц -дцать пустых. Будет вполне толстый журнал. Jammer'у должно понравиться.
2. Бумага сильно блестит, фиг под светом прочитаешь, а еще скользкая и из рук выпадает. Знаете, «Страна», анекдот про гробовщиков? Если не знаете, то расскажу:
Сидят 4 гробовщика и думают, как сделать экономнее бизнес. Один говорит:
- Давайте гробы вертикально закапывать! Меньше места займут.
Другой:
- Да, а давайте вообще без гробов! Так дешевле.
Третий:
- А еще можно по пояс закапывать! Тогда памятники не нужны!
Четвертый:

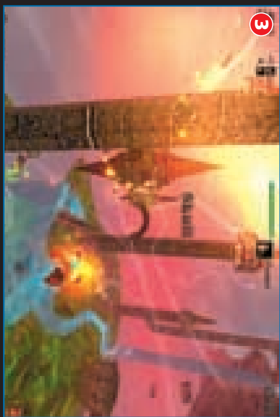
- Ну а если за руки возьмутся, то прикольная оградка получится!
И здесь то же самое.
3. Журнал надо выпускать раз в месяц. Зачем делать журнал оригинальным и уникальным? Зачем так много свежей информации? Jammer и ему подобные переварить не успевают. Давайте раз в месяц как все, как в Германии. А еще лучше раз в год. В Германии от зависти удавятся.
4. Все что о PC перекинуть на диск. Точно. Будет Страна Приставочных Игр с диском для PC.
5. Вячеслав Назаров исковеркал Великий и Могучий язык. Его статьи не понятны никому. У ты какой!!! И как это ему не стыдно? Странно, что Андрэй Paranoid не подкинул идею урезать ему зарплату, а то и вовсе уволить. Итак суммируем. Значит нужен толстый, оооочень толстый журнал, гибрид англо-русского словаря и самого журнала, на туалетной бумаге, чтобы выходил раз в год (Jammer все равно готов ждать), с диска убрать все проги и устаревшие патчи, а накидать все о PC. Ну и не забыть уволить Назарова. Получится «Энциклопедия лучших приставочных игр» за год. «Jammer и ко» будет доволен.
А теперь серьезно. Ну зачем журналу выходить раз в месяц? ЗАЧЕМ??? Я не смог найти ни одного серьезного довода в пользу выхода журнала раз в месяц. Все эти доводы гроша ломанного не стоят. Не выпускайте журнал раз в месяц ни в коем случае. Раз хватает сил, чтобы без сбоев и задержек шлепать 2 раза, значит продолжайте. А бумага чем плоха? Был старый формат, все кричали: «Блин, ШО за бумага?». Начали печатать на дорогой финской, так журнал стал скользкий. Руки клеем намажьте! Тогда не выскользнет. На диск у меня тоже жалоб нет. Главное — ЧТО на диске, а не интерфейс. Скорость загрузки диска нормальная, к каждой демке предисловие. После меня диск берут 5 человек. Ну а Назаров — это тот журналист, которого надо беречь и лелеять. А у кого с юмором плохо, то: увы. Статьи Назарова читаю все. Даже если игра — фуфло.
Ув. Дмитрий Эстрин. Не печатайте писем с подобными глупыми претензиями, как те, что изложены выше. «Обратная Связь» превратилась в тотальную критику журнала. Блин, была бы критика уместна, а то... Ну да ладно, оставлю-ка я критиков в покое.
Теперь хочу об играх поговорить. Лично для меня 99 год — это в основном год разочарований. 2000 год, боюсь, ничем не лучше. Вышел нудный NFS5 (ну зачем сотрудников ГИБДД убрали??? Зачем убрали возможность менять погоду на всех трассах? И еще десяток зачем) По-моему SIMS вышел в продажу сырым, про Daikatana, Force Commander я вообще молчу. Прочитал про «Казаков». Очень боюсь, как бы GCS Game World не подвел. Еще боюсь потому, что это дебют родной команды разработчиков. Дай Боже, чтобы «Казаки» получились. Хочется хотя бы демку Black&White, но я тоже не думаю, что игра выйдет. А если выйдет, то что-то будет подпорчено. Вот такой пессимизм. А может я и ошибаюсь. Просто ну очень уж амбициозные продукты. Далее хочу поговорить о (чем бы вы думали?) пиратских дисках. У меня нет знакомых или друзей, готовых купить Дримкаст за 289,99$. И десяток игр за 60-70$ каждая. Вы знаете таких людей? Я не говорю, что пиратство это хорошо. Наоборот, я понимаю разработчиков, у которых крадут их работу. НО!!! Если бы этих дисков не было, то сколько геймеров покупали этот замечательный журнал. Сколь бы ни был хорош Дримкаст, сколь бы на нем ни было ДЕЙСТВИТЕЛЬНО хороших игр, он обречен на непопулярность во всех странах бывшего СНГ.
И напоследок у меня есть мааленькая мысль. На диске вместо банальных саундтреков в MP3 (которых помоему никто все равно не слушает) поставить пяток обычных песен разных групп или исполнителей. Т.к. я собираю музыку (у меня около 500 песен на винте), то я был бы очень рад. На этом разрешите откланяться. Будьте здоровы и не обращайте внимания на тупую критику.
Владимир г. Киев.

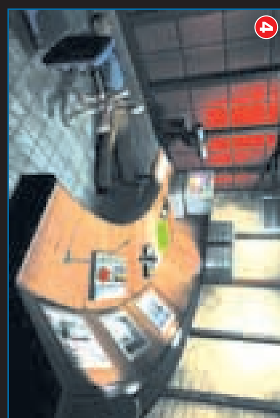


Признаться, пока читал письмо, по-настоящему оторвался. Приятно, что у людей наличествует такое доброе чувство юмора... По поводу игрушек хочу поспорить. В частности The Sims сырым продуктом назвать никак нельзя — мне, например, удалось заметить только несколько совсем незначительных багов. Для игры такого масштаба — это практически ничего не значит. Что касается «Казаков», то можете даже не волноваться — к созданию этой игры разработчики подошли настолько серьезно, что уже сейчас «Казакам» можно было бы прочить большой успех. Black&White выйдет, конечно же, но... давайте все-таки дождемся того исторического момента, когда он выйдет, а по-

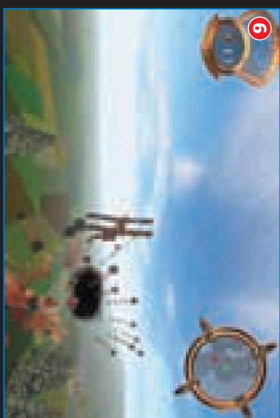












ДЕМО-ВЕРСИИ:

Deus Ex
Навороченное сочетание RPG, 3D-action на движке Unreal от Ion Storms... Вы все еще ждете комментариев? 1

Motocross Madness 2
Лучшая гонка на мотоциклах за последнее время: открытые территории, высокая скорость игрового процесса, великолепная графика... 2

Flying Heroes
Весьма необычная смесь action и RPG, в которой вам придется научиться управлять драконами... 3

Traitor's Gate
Графические красоты уровня Riven, отличный трехмерный движок, захватывающий сюжет. А кто-то упорно продолжает твердить, что жанр adventure умер. 4

Gubble Buggy Racer
Забавная аркадная гонка, похожая одновременно на симуляторы картингов и Mario Karts 64... 5

Hunt for the Red Baron
Довольно оригинальный симулятор, посвященный Второй Мировой Войне. Не особенно хорошая графика, зато великолепная динамика сражений. 6

ПАТЧИ:
Shogun: Total War Patch
Command & Conquer: Tiberian Sun v2.03 Patch
Soldier of Fortune v1.05 Patch
Rainbow Six: Rogue Spear — Urban Ops v2.51 Beta Patch
Ground Control v1008 Patch
Sim Theme Park v2.0 Patch

ВИДЕО:
FIFA 2001 World Championship
Giants
Halo
JetSet Radio
Max Payne
SimsVille
Seaman
X-Men: The Movie

Плюс: самые популярные моды Half-Life, статьи читателей и полезный софт.

том уже творение Молине разберем по косточкам.

Здравствуй, любимый журнал. Пишу я тебе по поводу того, что хотел бы найти друзей по переписке по емылу. Люблю я играть в стратегии, fps и т.д., короче, во все, во что играют все нормальные люди. Мне очень нравится Quake2 и играю в него я, можно сказать, очень неплохо. Вот в чем состоит вся моя просьба. Пожалуйста, напечатайте мое письмо, т.к. друзей по иИнтернету у меня пока нет. Мой e-mail snakew2@newmail.ru, вот вроде и все. До свидания, любимый журнал.

1 июля Всемирный день архитектуры

Дом должен строить мужчина.
Мужчина также должен строить тещу, жену и детей.

Народная мудрость

Недавно мне все-таки удалось вернуться из тяжелого похода... Нет, вовсе не с прогулки до ларька и обратно по синусоиде, а из самого натурального путешествия в края, где не ступала нога человека. Не буду расписывать все тяготы и лишения, пришедшиеся на долю отважных искателей приключений, скажу лишь, что среднерусская природа не всегда благосклонно относится к посетителям своих укромных уголков. Так один из моих спутников на третий день похода был покусан ежиком. Справедливости ради стоит отметить, что серое колючее существо пошло на этот шаг скорее от безысходности. Будучи пойманным моим боевым товарищем, ежик категорически отказывался поддаваться дрессировке, периодически делая попытки убежать в родные пампасы. В итоге ему это все же удалось, и, вцепившись на прощание в палец несостоявшегося укротителя, он упорхнул в лесную чащу. Признаться честно, я так и не смог понять, почему далеко не самое глупое животное стремилось вернуться в свою наверняка необустроенную нору. Да, мы жили в маленьких палатках, готовили пищу на костре, сами таскали воду. И вообще были очень неустроенны в бытовом отношении! Но ведь зверям приходилось еще хуже, поскольку у них не было и нет даже самодельных шалашей. Не говоря уже о чем-то более симпатичном...

Вернувшись в родной мегаполис, я стал буквально по-другому смотреть на окружающие меня здания и сооружения, находя даже в них после аскетичных шалашей-палаток какую-то ранее не замечаемую красоту. Ну и подумаешь, что районы-новостройки представляют собой россыпи параллелепипедов самых нелепых расцветок. Это говорит лишь о том, что в наших архитекторах еще живо если не чувство прекрасного, то уж чувство юмора — вне всяких сомнений.

Впрочем, архитектура, которую 1 июля чествуют во всем мире, играет очень важную роль не только в нашем родном измерении. За исключением, пожалуй, «Тетриса», невозможно представить ни один виртуальный мир, который мог бы обойтись без услуг архитекторов и прочих дизайнеров реальности. Во многом благодаря им создается непередаваемая словами атмосфера фантастических, фэнтезийных и всех других Вселенных. Именно архитектура уровней, на которых разворачиваются драматические события и сворачивается калачиком кровь врагов, дает возможность игрокам понять, что все это с ними происходит на самом деле. Завершив перемещение между мирами, которое многие недалекие личности почему-то называют всего лишь загрузкой игры, виртуальные путешественники оказываются в царстве компьютерной архитектуры. Фантазия дизайнеров уровней позволяет нам сражаться со страшными и часто даже несимпатичными монстрами на территориях, оформленных в духе морской болезни, или мчаться на фантастических машинах по городам будущего. Мрачные коридоры первых Quake'ов и весело раскрашенные уровни последних Unreal'ов способны погрузить игроков как в атмосферу шизофрении с легким налетом паранойи, так и в мир здорового рубилова и веселого мочилова. Реальные трассы с полным комплектом натуральных зрителей встречаются во всевозможных поделках на тему соревнований F1, в то время как дороги Need For Speed 5 проложены в тех областях Западной Европы, в которые вы никогда не попали бы без помощи этой компьютерно-игровой машинки перемещений.

Перечислять все достижения виртуальных архитекторов можно очень долго. Ведь любая игра, будь она посвящена проблеме спасения мира или же, наоборот, его уничтожению, создает свою атмосферу во многом лишь благодаря дизайну уровней. А это значит, что по крайней мере раз в году имеет смысл в очередной раз поднять свои бокалы не просто так, а за архитектуру. И за то, чтобы в родном мире она была все же не хуже, чем в виртуальных Вселенных...

Вячеслав Назаров

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ТД «ОФИС ПЛЮС» Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ИАЦ «Софт-Информ» ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44
ВЦ «Горбушка», левая аллея, девая сторона, 96-97
«Филпорт» ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
«А2000» ул. М.Бирюзова, 17
«Дом деловой книги» ул.Марксистская, 9
«Кинолюбитель» Ленинский проспект, д. 62/1
«Галерея Водолей» Ореховый бульвар, д.15
ТДК «Москва» ул. Тверская, д.8, стр.1
«ПРЕССТОРГ» ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
«Причал» ул. Исаковского, 33/1
«ПСМ компьютер» Олимпийский проспект,16
Марксистская, 3 (маг. «Планета»)
ТД «Перекресток в Северном Бутово», ул. Старокачаловская, 16
«Техмаркет» ул. 8-го Марта, 10
«ФОРМОЗА-АЛЬТАИР» ул.Авиамоторная, 57
«Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт.
«Три С» Осенний б-р, 7, корп. 2
«Nika Computers» Зеленоград, корп 1106Е
«АГМАРМУЛЬТИМЕДИА» Б. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
«АЮ+» ул.Смольная, 24"а"
«Бизнес книга» ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2
«ВИСТ на Масловке» ул. Башиловская, д. 21
«Квазар» 3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
«Линтек М» Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий
«ЛНК» ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
«Фирма МЕЛАН» ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
«МИКС-Компьютер Сервис» ул. Тверская, 25/9
«РС-сервис» ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41
«ТАЙСУ» Ленинский проспект, 89
ТД «МАРАФОН» Рязанский пер., 2
«Фирма СМС» Зеленоград, корп. 430, стр. 1
«ЮНАР и К» Тверская застава, 3
«Дом книги в Сокольниках», ул.Русаковская, 27
«Компьютерный дом на Руставели» ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, В23
Дом Книги «Молодая Гвардия» ул.Полянка, 28
«Ориел» Университи, 2-й этаж
«Порфир» ВЦ "Горбушка", 2-й этаж
ТД «Прогресс» Зубовский б-р, 17, стр.1
«Стингер Сервис» Савеловский ВКЦ, В13
«Столица Электроникс» ул.Земляной Вал, 2/50

Абакан
«Ситилинк» ул. Щетинкина, 59

Алматы
«СЭТ» ул. Маркова, 44, оф. 315

Архангельск
«ТРЭВЭЛ ТЕКНОЛОДЖИ» ул. Тимме, 7

Астрахань
«ВЦ Пилот» ул. Савушкина, 43, оф. 221

Барнаул
«Алтай-Компьютер-Сервис» ул. Деповская, 7

Березники
Центральный Универсальный Магазин

Бишкек
Урматтуу Лтд. ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»

Братск
ТЦ «Сервер» ул. Депутатская, 17

Брянск
НТЦ «Апекс» ул. III Интернационала, д. 259

Верхняя Пышма
«Центр Информационных Технологий УДО» ул. Ленина, 42

Владивосток
«Юманс» ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"

Владимир
«Кижи» ул. Московская, 11

Домодедово
«Конторское оборудование» ул. Рабочая, 59А,

Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Калининград
«Интерснаб DRV» Ленинский пр-т, 13-15

Киров
НТП «Орком-Трейдинг» ул. Московская, 12

Краснодар
«СОФТ»
ул. Старокубанская, 118, офю 212,
ул. Красная, 43, «Дом книги»

Красноярск
«Макссофт» ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»

Магнитогорск
«СофтИнКом» ул. Ленина, ЦУМ

Мурманск
«Эльфа-Компьютере» ул. Воровского, д. 15А

Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23

Невинномыск
«Децима-Софт» ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
«Эдем» ул. Менделеева, 17П

Н.Новгород
ПКФ «ЛАД» ул. Маслякова, 5, оф. 37
«Волга-Софт» ул. Карла Маркса, 32;
«Волга-Софт» ул. Гордеевская, 97

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
«Маяк» Красный пр-т, 157/1

Норильск
«Техносервис» пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»

Ноябрьск
ТПФ «Ямал» ул. Киевская, 8

Одесса
«Альфа-Ком» ул. Жуковского, 34
«AcashiSoft» р-к «Котовский», пав. Е-82

Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
«ComruTrain» ул. Ленина, 44А

Орск
«Диалог-М» ул. Станиславского, 53

Пермь
«КамаСофт» ул. Большевистская, 75, оф. 200
«Развитие-плюс» ул. Луначарского, 58
ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком»
«Крона» ул. Борчанинова, 15
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»

Рига
«ANDI» ул. Дзербенес, 14, оф. 502
«636» ул. Кр. Барона, 25

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
«АПС-Софт» ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.

С.-Петербург
«Генеральная сервисная Компания»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
«СПб Дом Книги» Невский пр-т, 28,
«М-СТАЙЛ» ул. Кузнецовская, 21, 3 эт.
«ТИТАН»
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»

Сочи
НТЦ «ИНФОРМСЕРВИС» ул. Советская, д. 40

Сургут
«Юником» ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS»
Smirnov FIE Axtru, 12

Тамбов
ул. Советская, 148/45

Тольятти
«Альт-Групп» ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
«ТюмБИТ» ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
«Стэк-Сервис» ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
НТП «Рейтинг» ул. Ушанова, 27, подъезд 2

Хабаровск
«Контакт Плюс» ул. Стрельникова, 10А

Ханты-Мансийск
«Баланс Консалтинг» ул. Калинина, 53

Чебоксары
«Системпром» ул. Хузангая, 14

Челябинск
«Микос» ул. Энтузиастов, 12
«Форт-Электроникс»
Свердловский пр-т, 31,компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»

Чита
ул. Амурская, 91

Электросталь
«Контраст-Сервис» пр. Ленина, КЦ «Октябрь»

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
«Софт-Лидер» ул. Аммосова, 18, 3 этаж

Ярославль
Салон «Аудио-видео» ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж, отд. «Программное обеспечение»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Валга: пр-т 60-летия, 20; ул. Бутырская, 7; Старопименовский пер., 12/6

и в интернет-магазине: www.bolero.ru